

MIT VOLLVERSION AUF DVD



LEGEND
HAND OF GOD

Training für Diablo 3: Packendes Action-RPG!

VIDEOS Bioshock 2 • Brink
MODS Crysis • Warcraft 3
GRATISSPIEL Neo Steam

TECHNIK-REPORTAGE:
50 GRAFIK-KARTEN
im großen Windows-7-Praxistest!

EXKLUSIV AUF 10 SEITEN

CRYSIS 2

- Echte Screenshots
- Die neue Spielwelt
- Beispiel-Missionen
- Technik-Check
- Der Nanosuit 2.0
- Besuch bei Crytek

MEGA-TEST AUF 9 SEITEN + VIDEO

MASS EFFECT 2

Episch, aber mit Mängeln: Biowares Mixtur aus Shooter und Rollenspiel!

TEST AUF 7 SEITEN + VIDEO + DEMO

DRAKENSANG
AM FLUSS DER ZEIT

Taktisch, tiefgründig, toll: Der deutsche Fantasy-Hit macht Dragon Age Konkurrenz!



02/10 | € 5,50



Österreich € 6,20; Schweiz sfr 11,00; Dänemark dkr 55,00; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 7,50; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,50



HD+ 16:9 Display mit LED Backlight (1.600 x 900)
Intel® Core™ i5-430M Prozessor mit Turbo Boost
ATI® Mobility Radeon™ HD 5470 (DirectX 11)



(17,3") 43,94 cm



699,–

acer® Aspire
7740G-434G64MN

4 GB DDR3 Arbeitsspeicher, 640 GB SATA Festplatte, Multiformat DVD Brenner, 5-in-1 Kartenleser, Gigabit LAN, b/g/n WLAN, HDMI, 4x USB 2.0, Webcam, Tastatur mit separatem Nummernblock, Multi-Gesture Touchpad, 6 Zellen Li-Ion Akku, Microsoft Windows 7 Home Premium*, 2 Jahre Garantie

* OEM Recovery-Version, nutzbar nur in Verbindung mit dem gekauften System.





Keine Mitnahmegarantie. Wenn nicht vorhanden, bestellen wir umgehend. Irrtümer, Preisänderungen, technische Änderungen der Geräte sind vorbehalten. Nur solange Vorrat reicht! Alle Preise Abholpreise. Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, sind Marken der Intel Corporation oder ihrer Tochtergesellschaften in den USA oder anderen Ländern.

Weitere Informationen erhalten Sie unter:
www.euronics.de/info/multimedia-power

EDITORIAL



Petra Fröhlich, Chefredakteurin

Verflixt und zugeschneit

FREITAG | 4. Dezember 2009

Hoffenheim-Trainer Ralf Rangnick berät die Macher des **Fußball Managers**, Tony Hawk hilft beim Feinschliff von Skateboard-Spielen und für einen Militär-Shooter wie **Medal of Honor** (Seite 28) müssen es schon waschechte US-Spezialeinsatzkräfte sein. Beim Termin in Los Angeles sitzen uns vermummte Marines gegenüber, die von echten Einsätzen an echten Krisenherden erzählen. Es herrscht Sicherheitsstufe 1: Keine Fotos, keine Videos – und selbstverständlich keine Fragen zur Außenpolitik der Vereinigten Staaten. Am Abend geht es dann spürbar lockerer zu: Das **Command & Conquer 4**-Team feiert die neueste Version mit einer rauschenden Party.

DONNERSTAG | 7. Januar 2010

Es waren einmal vier PC-Games-Leser, zwei Redakteure und ein Sega-Pressesprecher, die fuhren mit dem Zug zum Frankfurter Flughafen. Gemeinsames Ziel: **Napoleon: Total War**-Anspielen bei Creative Assembly in London. Doch daraus wird nichts: „Schneetreiben, Heathrow ist dicht, Flug gestrichen." Die Januar-Sneak-Peek fällt aus, denn wegen des Wintereinbruchs kommen wir beim besten Willen nicht zu den Entwicklern – und die Entwickler nicht zu uns. Dank einer Vorab-Version können wir trotzdem spielen (Seite 34), unser Sneak-Peek-Quartett darf sich auf ein dickes Sega-Spielepaket freuen.

MONTAG | 11. Januar 2010

Bis zum heutigen Morgen sah noch alles gut aus. Dann der Anruf von Take 2: Der fest eingeplante **Bioshock 2**-Test verschiebt sich auf Heft 3/2010.

DIENSTAG | 12. Januar 2010

Es ist angebracht, dass wir uns bei unseren Abonnenten in aller Form entschuldigen: Statt wie üblich am Samstag beziehungsweise Montag steckt diese Ausgabe 02/10 erst am Mittwoch im Briefkasten. Hintergrund: Aufgrund einer weltweiten Vorgabe seitens Electronic Arts darf auch PC Games frühestens ab dem 27. Januar über **Crysis 2** berichten – übrigens exklusiv als einziges deutschsprachiges Magazin. Wir sind sicher, dass die Titelstory mit ihren vielen Screenshots für die unübliche Verzögerung entschädigt. Robert Horn und Christian Schlütter berichten auf zehn Seiten über ihren Abstecher ins tief verschneite Frankfurt. Bei Crytek staunen sie nicht nur über die Grafikpracht des meisterwarteten PC-Shooters, sondern auch über **World of Warcraft** spielende Programmierer und ein regelrechtes Fahnenmeer. Denn über vielen PCs hängen Flaggen, die die Herkunft der Mitarbeiter verraten: Mehr als 30 verschiedene Nationen sind bei Crytek vertreten.

Viel Spaß mit der neuen Ausgabe wünscht Ihnen
Ihr PC-Games-Team

HELDEN DER ARBEIT



Rollenspiel-Festwochen bei PC Games: Neben **Mass Effect 2** hat uns über die Weihnachtsfeiertage vor allem die gelungene **Drakensang**-Fortsetzung auf Trab gehalten. Neben dem Test (Seite 74 aufwärts) basteln Stefan Weiß (links), Martin Schücker und Matthias Mohr (nicht im Bild) unter anderem eine detaillierte Komplettlösung. Auf der Bonus-DVD der Extended-Ausgabe erwarten Sie neben ausführlichen Tipps & Tricks satte 30 Minuten Video mit den schönsten Spielszenen.

AKTUELL IM HANDEL



PC Games MMORE 02/10
Unser Schwestermagazin für Online-Rollenspielfans liefert in der neuesten, extradicken Ausgabe einen Mega-Klassen-guide zum **WoW**-Priester und verrät Ihnen im großen Tuning-Guide, wie Sie selbst in üppigen Raid-Bosskämpfen ruckelfrei spielen können. Übrigens: Auf abo.mmore.de finden Sie derzeit attraktive Probe-Abo-Angebote!

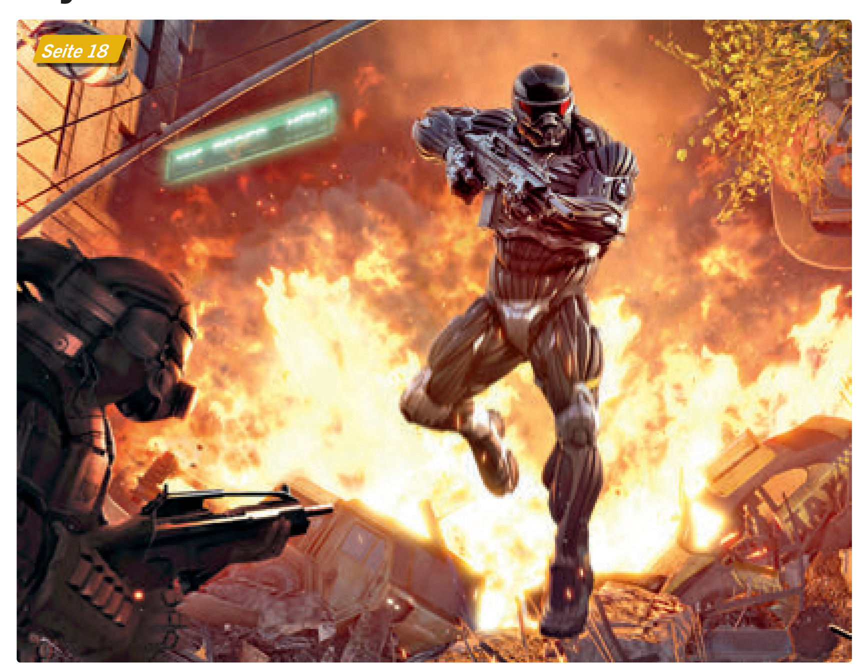


PC Games Sonderheft „Aion"
Das erfolgreichste neue Abo-Online-Rollenspiel wird von PC Games mit einem eigenen, aufwendigen Sonderheft gewürdigt. Enthalten: ein Riesenposter, Code für ein Ingame-Item-Paket und natürlich jede Menge Klassen- und Instanzguides. Falls das Heft bei Ihrem Händler nicht vorrätig sein sollte, bestellen Sie es einfach auf shop.pcgames.de.

INHALT 02/10

VORSCHAU

Crysis 2



Der Über-Shooter bekommt endlich einen standesgemäßen Nachfolger. PC Games war exklusiv bei der Enthüllung dabei und berichtet auf zehn Seiten, prall gefüllt mit Infos über die packende Story, die Grafik, den Nanosuit 2.0 und New York als neuen Dschungel.



TEST
Mass Effect 2

Mehr Action, mehr Kämpfe, mehr Dramatik – aber immer noch ein gutes Rollenspiel? Die Antwort liefert unser XXL-Test zu Biowares neuem Epos.



TEST
Drakensang: Am Fluss der Zeit

Auf nach Aventurien! Im neuen **Drakensang**-Rollenspiel von Radon Labs erleben Sie gelungene Quests und eine wunderschöne Fantasy-Welt.

▶ = Titelstory

MAGAZIN ab Seite 9

VORSCHAU ab Seite 17

TEST ab Seite 72

HARDWARE ab Seite 109

SPECIAL ab Seite 124

SERVICE ab Seite 134

BIOSHOCK 2
VORVERKAUFSBOX
INKL. 2 MULTIPLAYER CHARACTER

VOLL-VERSION ERHÄLTLICH AB 09.02.2010

PS3

BIOSHOCK 2

USK ab 18

2K GAMES

5,-

ERHÄLTLICH FÜR:
XBox 360 und PS3!

BIOSHOCK 2 VORVERKAUFSBOX
INKL. 2 MULTIPLAYER CHARACTER
Die grandiose Fortsetzung des Mega-Hits Bio Shock. Die € 5,-, die Sie für die Vorverkaufsbox bezahlen, werden gegen Vorlage des Kaufbelegs mit dem Kaufpreis der Vollversion verrechnet.

Angebote gültig ab 27.01.10. Abgabe nur in haushaltsüblichen Mengen. Irrtümer und technische Änderungen vorbehalten.

KEINE MITNAHMEGARANTIE. SOFERN NICHT VORHANDEN, GLEICH BESTELLEN.

140x IN DEUTSCHLAND Und einmal auch ganz in Ihrer Nähe. Wie nah, erfahren Sie unter: www.saturn.de



Spitzengeschenk!

Jetzt PC Games abonnieren und eine tolle Prämie abgreifen!

Nobilé 4-Port-Hub (Prämien-Nr.: 1094429)

Der Nobilé 4-Port-Hub wirkt dank seiner schwarzen Spiegeloberfläche überaus elegant. Seine vier Schnittstellen arbeiten nach dem USB-2.0-Standard und sind somit Highspeed-kompatibel. Die Installation erfolgt dank Plug & Play treiberlos. Das Gerät benötigt kein zusätzliches Netzteil und sein USB-Kabel lässt sich bequem direkt am Hub befestigen. Dies sowie seine Größe von 10 x 2 cm machen den Nobilé-Hub ideal für den Transport in der Notebook-Tasche.

Lieferbar, solange Vorrat reicht.

abo.pcgames.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland: Computec Kundenservice, Postfach 20080 Hamburg, Fax: 01805-8618002(14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz);
Österreich: Computec Abo-Service, Postfach 5, AT-6960 Wolfurt, Fax: 0820-00 10 86; weitere Länder: Computec Leserservice, Postfach, CH-6002 Luzern, Fax: 0041 (0)41-3292204

❐ Ja, ich möchte das PC-Games-Abo mit DVD. 689484
(€ 63,-/12 Ausg. (= € 5,25/Ausg.); Ausland € 75,-/12 Ausg.; Österreich € 71,-/12 Ausg.;
Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

❐ Ja, ich möchte das PC-Games-Ab-18-Abo mit DVD. 689485
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
(€ 63,-/12 Ausg. (= € 5,25/Ausg.); Ausland € 75,-/12 Ausg.; Österreich € 71,-/12 Ausg.;
Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

❐ Ja, ich möchte das PC-Games-Extended-Abo mit DVD. 689486
(€ 78,90/12 Ausg. (= € 6,58/Ausg.); Ausland € 90,90/12 Ausg.; Österreich € 86,10/12 Ausg.;
Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte schicken Sie die Rechnung an folgende Adresse:
(bitte nur angeben, wenn die Rechnungsanschrift von der Lieferanschrift abweicht)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Gratis-Prämie:

Nobilé 4-Port-Hub
(Prämien-Nr. 1094429)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. zwei bis drei Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland sechs bis acht Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games.
Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games mit DVD. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

❐ Ich bin damit einverstanden, dass Computec Media AG und ihre Partner mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren.

Datum — Unterschrift des neuen Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

Noch mehr Angebote für PC Games auf:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.





Von: Alexander Bohnsack

Das DVD-Highlight des Monats schickt Sie diesmal auf die Suche nach einem magischen Artefakt.

Als Vollversion auf DVD: **Legend - Hand of God**

Systemvoraussetzungen: • Windows XP/Vista • Pentium 4, 2 GHz • 1 GB RAM • Direct-X-9-Grafikkarte • 4 GB Festplattenspeicher

Rettet die Welt vor der ewigen Finsternis!
Eigentlich sollte Targon, der Held in **Legend: Hand of God**, dem Orden der Heiligen Flamme beitreten. Doch das Schicksal hat andere Pläne mit dem jungen Mann. In der Nacht vor seiner Aufnahme in den Orden erlischt die Ewige Flamme, die das Land Aris vor dem Bösen schützt. Horden von Orks, Dämonen und anderen Kreaturen der Finsternis überrennen das Land und legen die Ordensburg in Schutt und Asche. Nur wenn Sie das Artefakt „Die Hand Gottes" finden, können Sie die Eindringlinge besiegen und das Portal, durch das diese nach Aris gekommen sind, schließen.

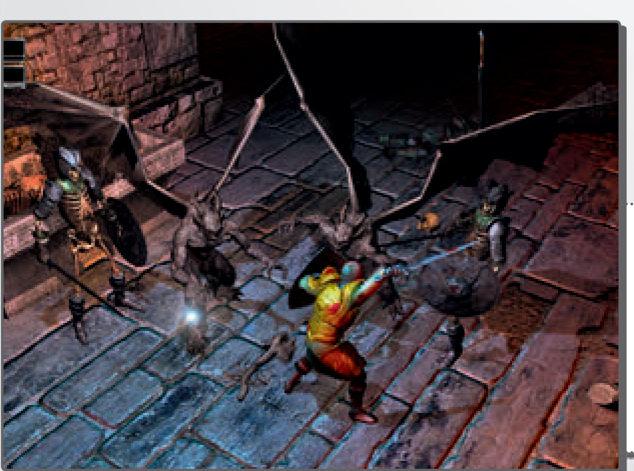




Ein pflegeleichter Held
Bei der Pflege Ihres Helden bietet **Legend: Hand of God** in etwa die gleichen Funktionen, wie man sie von der altehrwürdigen Hack&Slay-Referenz **Diablo 2** kennt. Durch Talentpunkte, die Sie im Verlauf des Spiels erkämpfen, statten Sie Ihren Helden mit neuen und mächtigeren Fähigkeiten aus. Zudem bestimmen Sie, je nach Spielweise, wie schlau, stark, ausdauernd oder widerstandsfähig Ihr Held wird. Erbeutete Gegenstände verwalten Sie mithilfe einer komfortablen Sortierfunktion im Inventar. Das sorgt für einen guten Überblick bei der Flut an ergatterten Gegenständen.

Dämonen, Orks und anderes lichtscheues Gesindel
Die Gegner, die sich Ihnen während des Spielverlaufs in den Weg stellen, können sich sehen lassen – auch wenn so mancher Gargoyle oder Ork finstere Verliese dem hellen Tageslicht vorzieht. Neben den üblichen Unholden wie Orks, Kobolden, Goblins, Centauren, Drachen und Zombies stoßen Sie auch auf Wölfe, Bären und Diebe. Diese sind allesamt flüssig animiert und mit viel Liebe zum Detail gestaltet.





Flüssige Kämpfe statt Animations-Breakdancer
Einen echten Blickfang bilden die Kampfsequenzen, in denen Targon den Gegnern ziemlich elegant und geschmeidig eins auf die Mütze gibt. In den Kämpfen kommt das sogenannte Cinematic Combat System zum Einsatz: Anstatt in Gefechten vorgefertigte Animationen abzuspulen, passt dieses Animationssystem in **Legend: Hand of God** die Hieb-, Stich- und Ausweichbewegungen an den jeweiligen Gegnertypen und die eigene Kampfkraft an. Die Scharmützel wirken viel dynamischer und runder als bei der gesamten Hack&Slay-Konkurrenz. Da macht es wirklich Spaß, den Kämpfen zuzusehen.

DRAGON AGE: ORIGINS - AWAKENING

Erstes Add-on enthüllt



Bioware erweitert sein Rollenspiel-Schwergewicht **Dragon Age: Origins** nicht nur per DLC (Download-Content), sondern hat Anfang Januar das erste „richtige" Add-on enthüllt, das auf den Namen **Awakening** hört und bereits im März erscheinen soll. **Dragon Age: Origins - Awakening** entführt Sie abermals als Grey Warden in die Schlacht gegen dunkle Kreaturen. Das Add-on bringt neue Gegner, darunter den „Inferno Golem" und den mysteriösen „Architect", erhöht die maximale Level-Grenze und enthält neue Fähigkeiten, Zaubersprüche und Gegenstände. Laut Bioware-Mitgründer Dr. Ray Muzyka handelt es sich bei **Dragon Age: Origins - Awakening** um ein „geschichtslastiges" Add-on. Bei einem Preis zwischen 30 und 40 Euro hoffen wir, dass er damit eine Anspielung auf den Umfang des Add-ons gemacht hat ... ❑

Info: eu.dragonage.com

DRITTER DLC

Bioware baut **Dragon Age: Origins** immer weiter aus. Bisher sind das Rüstungsset „Blutdrachenrüstung" sowie die beiden Quests „Im Stein gefangen" und „Wächterfestung" erhältlich. Das dritte Zusatzpaket sollte Mitte Januar folgen, hatte allerdings mit einigen Problemen zu kämpfen (Stand zum Redaktionsschluss). Der DLC hört auf den Namen „Rückkehr nach Ostagar". Darin kehren Sie – der Titel deutet es an – nach Ostagar zurück, den Ort, an dem Duncan und König Cailan starben. Dort stoßen Sie auf Geheimnisse des Königs, die zeigen, dass der Kerl nicht so einfach gestrickt war, wie es die Questreihe im Hauptspiel vermuten lässt. Zudem bietet sich die Möglichkeit, Cailans goldene Rüstung sowie sein Schwert und seinen Schild zu finden. Als Schmankerl erfahren Sie mehr über Duncans Hintergrund und erhalten eine zweite Chance, den Hund als Partymitglied zu gewinnen.

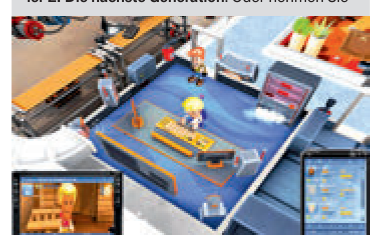
Preis: ca. 5 Euro

Petra Fröhlich

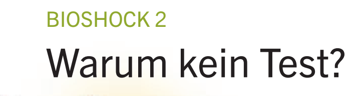


„Entstaubt und aufgemöbelt: Das Comeback der WiSims"

Mud TV, **Patrizier 4**, **Airline Tycoon 2**, **Der Planer 4** – eine ganze Reihe von PC-Klassikern der 90er-Jahre wird derzeit liebevoll restauriert, mit moderner Grafik und komfortabler Steuerung ausgestattet und demnächst mit zusätzlichen Features auf den Markt gebracht. Dass „alt" nicht zwangsläufig „veraltet" bedeuten muss, zeigte bereits der riesige Erfolg von **Die Siedler 2: Die nächste Generation**. Oder nehmen Sie



die gelungenen **Monkey Island**-Umsetzungen. Auf dem Dachboden der Spielegeschichte finden sich noch jede Menge Perlen, die für eine gründliche Generalüberholung infrage kommen – etwa als leicht zugängliches Browsergame, wie es **Gilde1400** bewiesen hat. Ich denke da beispielsweise an den legendären **Bundesliga Manager** oder das Rundenstrategiespiel **Battle Isle**. Mit einer reinen 1:1-Umsetzung ist es in keinem Fall getan, denn die Ansprüche sind nicht nur aus technischer Sicht viel höher als damals: Die Zeiten überfrachteter Menüs, überschaubarer Komplexität und trägen Spieltempos sind definitiv vorbei.



BIOSHOCK 2

Warum kein Test?

Vergangene Ausgabe versprachen wir zwar, dass wir diesmal den Test zu **Bioshock 2** im Heft haben werden, da die Fortsetzung des meisterlichen Ego-Shooters bereits am 9. Februar in den Läden stehen soll. Jedoch müssen wir Sie enttäuschen. Publisher 2K Games schaffte es terminlich leider nicht, uns eine testbare Version des Spiels zur Verfügung zu stellen, sodass wir Sie auf die kommende Ausgabe vertrösten müssen. Für alle Kurzentschlossenen werden wir allerdings auf pcgames.de unsere Testeindrücke veröffentlichen, sobald wir vom Publisher die Freigabe erhalten haben. ❑

Info: www.pcgames.de

HORN DES MONATS*

CHRISTIAN SCHLÜTTER



Wieder etwas gelernt hat unser Kollege Christian Schlütter. In seinem **Command & Conquer 4**-Eindruck freute sich unser Hobby-Stratege über die praktische „Automatsch-Funktion". Dass Automatsch und Multiplayer-Partien nichts miteinander zu tun haben, bewiesen wir Christian inzwischen, indem er bei Eiseskälte die Autos unserer Chefs vom so gelobten Automatsch befreien musste.

* Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu All Star Strip Poker schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln."

PC-GAMES-LESERCHARTS

Ob Einzelspieler-Shooter, Adventure oder Online-Rollenspiel – diese Titel spielen PC-Games-Leser derzeit am liebsten. Auf www.pcgames.de können Sie jederzeit an der Abstimmung teilnehmen!

Platz	Titel	Publisher	Test	Wertung
1	Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision	Test in 13/09	Wertung: 92
2	Dragon Age: Origins	Electronic Arts	Test in 12/09	Wertung: 91
3	World of Warcraft	Blizzard	Test in 02/05	Wertung: 94
4	Grand Theft Auto 4	Rockstar Games	Test in 01/09	Wertung: 92
5	Left 4 Dead 2	Electronic Arts	Test in 01/10	Wertung: 90
6	Anno 1404	Ubisoft	Test in 08/09	Wertung: 89
7	Fallout 3	Bethesda	Test in 01/09	Wertung: 90
8	Borderlands	2K Games	Test in 12/09	Wertung: 84
9	Battlefield 2	Electronic Arts	Test in 08/05	Wertung: 91
10	Risen	Deep Silver	Test in 11/09	Wertung: 86

BORDERLANDS

Zweiter DLC getestet

NERVIG | Sexbombe Moxxi kommentiert das Geschehen – mehr störend als lustig.

Nach der ersten Download-Erweiterung **The Zombie Island of Dr. Ned**. zeigt Entwickler Gearbox nun, wie man's nicht machen sollte: **Mad Moxxi's Underdome Riot**, der zweite DLC für **Borderlands**, ist enttäuschend. Er entführt die Spieler in ein Turnier, bestehend aus drei Arenen, wo man nichts anderes zu tun hat, als Runde um Runde Gegnerhorden abzuballern. Keine Quests, keine neuen Waffen – nichts. Richtig blöd: Man erhält für erledigte Gegner weder Erfahrungspunkte, noch steigern sich die Waffentalente! Zwar bekommt man alle fünf Runden ein paar Items vor die Füße geworfen, doch die sind meist so minderwertig, dass man damit nichts anfangen kann. Immerhin bringt der DLC einen größeren Stauraum für Items und belohnt Spieler, die sich durch die Turniere mühen, mit zwei Skillpunkten. Die Levelgrenze wird allerdings nicht heraufgesetzt. Für Solo-Spieler ist dieser DLC schlicht überflüssig, im Koop mit erfahrenen Mitspielern macht er aber zumindest kurzzeitig Spaß. Die Arenen sind grafisch schick, doch die Kommentare der Turnierleiterin Moxxi nerven mit ständigen Wiederholungen. ❑

Info: www.borderlandsthegame.com



EINTÖNIG | Jedes der drei Turniere umfasst fünf Runden mit je fünf Gegnerwellen. Kreativ ist anders.

Felix meint: **Mad Moxxi's Underdome Riot** kostet 8 Euro. Mir will echt nicht in den Kopf, wer das bezahlen sollte. Für drei kleine Arenen? Klar, im Koop macht der Gegneransturm vielleicht ein wenig Laune, denn der hohe Schwierigkeitsgrad fordert auch eingespielte Teams. Doch wo bitte ist all das, was **Borderlands** einst groß machte? Items, Erfahrungspunkte, Quests – totale Fehlanzeige in diesem schwachen DLC.

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED 2

Der Krieg der Sterne geht weiter

Lange Zeit rätselten **Star Wars**-Fans, welches neue Spiel Lucas Arts ankündigen würde. Mitte Dezember war es dann so weit: **Star Wars: The Force Unleashed 2** wurde enthüllt. Das Actionspiel lässt Sie erneut in die Rolle von Starkiller schlüpfen und ist zwischen den Filmen **Die Rache der Sith** (Episode 3) und **Eine neue Hoffnung** (Episode 4) angesiedelt. Sowohl zur Handlung als auch zu detaillierten Spielinhalten schweigt sich Lucas Arts bisher aus. Lucas-Arts-Chef Darrell Rodriguez verspricht nur, dass Sie in **The Force Unleashed 2** eine noch verheerendere Zerstörung im **Star Wars**-Universum anrichten dürfen als bisher. Der Titel soll noch 2010 erscheinen. Ob die PC-Version allerdings – wie beim ersten Teil – später veröffentlicht wird, steht in den Sternen. ❑

Info: www.unleashed2010.com



▲ **MÄCHTIG** | Mit zwei Laserschwertern und fiesen Machttricks heizen Sie Ihren Gegnern gehörig ein.

◀ **RASANT** | **The Force Unleashed** lebte von seinen schnellen Kämpfen, die Sie ins Schwitzen brachten. Der Trailer verspricht für Teil 2 Gleiches.

Bild aus Star Wars: The Force Unleashed 1

UBISOFT

Fortsetzungen angekündigt



Im Zuge einer Finanzpressemitteilung kündigte Publisher Ubisoft Mitte Januar Fortsetzungen einiger erfolgreicher Spielereihen für das nächste Geschäftsjahr 2010/2011 an. Demnach erscheinen im Zeitraum vom 1. April 2010 bis zum 31. März 2011 ein neuer Teil der **Tom Clancy's Ghost Recon**-Reihe und zudem das Gerüchten zufolge schon lange in Entwicklung befindliche **Driver 5**. Detaillierte Informationen zu den genannten Titeln gibt es bislang nicht. Auch ein neuer **Assassin's Creed**-Teil wird in der Meldung angekündigt. Interessant dabei ist, dass Ubisoft enthüllt, dass **Assassin's Creed 3** einen Online-Mehrspieler-Modus beinhalten wird. Wie dieser aussieht, darüber schweigen die Franzosen allerdings. ❑

Info: www.ubisoft.de

TRON EVOLUTION

Disney kündigt erneuten Ausflug in die Computerwelt an

Im Dezember dieses Jahres setzt Disney mit dem Film **Tron Legacy** den Kultfilm der 80er-Jahre, **Tron** (1982), fort. Passend dazu erscheint – ebenfalls Ende dieses Jahres – das Spiel **Tron Evolution**. Das kündigte Disney Mitte Dezember mit einem Teaser-Trailer an. Viel ist bisher jedoch nicht über das Spiel bekannt: Für die Entwicklung zeichnet das Studio Propaganda Games verantwortlich, dessen letztes Projekt **Turok** (PC-Games-Wertung, 07/2008: 64) bei Kritikern eher schlecht wegkam. Nach dem Trailer zu urteilen, erstarkt in der Computerwelt eine neue böse Macht, die Sie aufhalten sollen. Zudem könnte es sein, dass **Tron Evolution** die Vorgeschichte von **Tron Legacy** erzählt, zumindest enthält der Trailer dahingehende Andeutungen. Sicher ist dagegen, dass Sie wieder **Tron**-typisch mit dem Diskus Ihre Gegner ausschalten und sich Rennen mit ihnen im Lichtrenner liefern. Was will man also mehr? ❑

Info: www.disney.de/disneyinteractivestudios

UNGEWÖHNLICH | Der Stil von **Tron**, gekennzeichnet durch wenige Farben, gefällt nicht jedem.

BATMAN: ARKHAM ASYLUM 2

Der Joker kehrt zurück

Der Überraschungserfolg 2009 bekommt eine Fortsetzung. Mitte Dezember veröffentlichte Entwickler Rocksteady einen Trailer zum Nachfolger von **Batman: Arkham Asylum**. Viel erfährt man darin nicht über das Spiel, allerdings muss sich Batman in **Arkham Asylum 2** (ein offizieller Titel steht noch aus) weiterhin mit dem Joker und dessen Verehrerin Harley Quinn herumärgern. Die wehrhafte Fledermaus verlässt jedoch die namensgebende Nervenheilanstalt, in der Teil 1 spielte. Was uns in Gotham City genau erwartet und wann das Spiel erscheint, ist noch ungewiss. ❑

Info: www.arkhamziehtum.de



DIABOLISCH | Der Joker machte Batman schon in **Arkham Asylum** das Leben schwer, auch in Teil 2 hetzen die Entwickler den fiesen Clown auf Sie.

CALL-OF-DUTY-REIHE

Jede Menge Gerüchte um neue Teile

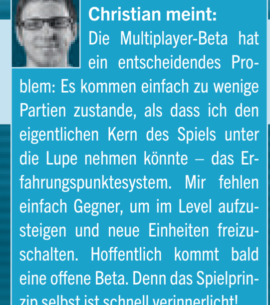
Mitte Januar gab Activision Blizzard bekannt, mit **Call of Duty: Modern Warfare 2** eine Milliarde Dollar umgesetzt zu haben. Gleichzeitig brodelt es in der Gerüchteküche: Angeblich arbeitet Infinity Ward an einem neuen Projekt, jedoch nicht **Modern Warfare 3**. Laut studionahen Quellen handelt es sich um ein MMO, für das die Entwickler Leute von Sony Online Entertainment und Blizzard abgeworben haben, um von deren Erfahrung zu profitieren. Es sei nicht auszuschließen, dass das Spiel im **Call of Duty**-Universum angesiedelt ist. Doch was ist mit **Modern Warfare 3**? Daran werkelt wohl ein anderes Studio. Infrage kämen Radical Entertainment und das neu gegründete Sledgehammer Games, dem ehemalige **Dead Space**-Entwickler angehören. Zu guter Letzt munkelt man, dass **Call of Duty 7** im November 2010 erscheint und den Vietnam-Krieg als Bühne nutzt. Entwickelt wird es wohl von Treyarch (**World at War**). Was von diesen Vermutungen am Ende stimmt? Abwarten ... ❑

Info: www.activision.de



COMMAND & CONQUER 4

Eindrücke aus der Mehrspieler-Beta



Christian meint:
Die Multiplayer-Beta hat ein entscheidendes Problem: Es kommen einfach zu wenige Partien zustande, als dass ich den eigentlichen Kern des Spiels unter die Lupe nehmen könnte – das Erfahrungspunktesystem. Mir fehlen einfach Gegner, um im Level aufzusteigen und neue Einheiten freizuschalten. Hoffentlich kommt bald eine offene Beta. Denn das Spielprinzip selbst ist schnell verinnerlicht!





Seit geraumer Zeit läuft nun schon der geschlossene Mehrspieler-Betatest zu **Command & Conquer 4: Tiberium Twilight**. PC Games hat mitgemischt und erste Eindrücke mitgebracht. Über die Automatch-Funktion starten Sie eine Partie, nachdem Sie sich zwischen den beiden Fraktionen Nod und GDI entschieden haben. Im Spiel selbst wählen Sie eine der Klassen Defensiv, Offensiv und Unterstützung, entpacken Ihren Crawler zum Bauhof und werfen dem Gegner die ersten Einheiten entgegen. In der Beta war das Ziel der Runden, mehrere Checkpoints zu besetzen, die dem Eigner kontinuierlich Siegpunkte bescheren. Das klappt unkompliziert und lässt mehr Raum für hektische Schlachten. Die Gefechte sind dank der Einheitenobergrenze übersichtlich, bleiben aber auch taktisch oberflächlich. In Sachen Grafik sind keine großen Sprünge zu erwarten. Die Engine trieb schon den dritten Tiberiumkrieg sowie **Alarmstufe Rot 3** an und vollbringt heutzutage keine Wunder mehr. ❑

Info: www.commandandconquer.com

1. LICHTSPIEL | An den Farben der Feuerstöße erkennen Sie nicht nur die Fraktion, sondern auch die Fähigkeiten der Einheit.

2. PUNKTSPIEL | Wer die Tiberiumknoten besetzt, bekommt kontinuierlich Punkte, die am oberen Bildschirmrand angezeigt werden.

3. HEIMSPIEL | Auch im mittlerweile vierten Tiberiumkrieg treffen wieder GDI und Nod mit bekannten Einheiten aufeinander.

STARGATE: RESISTANCE

Neuer Stargate-Shooter enthüllt

Entwickler Cheyenne Mountain Entertainment enthüllte im Dezember, dass er neben dem Online-Rollenspiel **Stargate: Worlds** auch an einem Mehrspieler-Shooter namens **Stargate: Resistance** arbeitet. Wie aus der Fernsehserie gewohnt, kämpft die Menschheit gegen die fiesen Aliens Goa'uld, die alle bekannten Welten unterwerfen möchten. Sie schlüpfen in eine von sechs Klassen und ballern sich durch die Spielmodi Team Deathmatch, Capture the Tech und Domination, weitere Inhalte sollen nach dem Release nach und nach folgen. Der Third-Person-Shooter, der auf der **Unreal** Engine 3 basiert, soll noch im ersten Quartal 2010 erscheinen. ❑

Info: www.stargateresistance.com

FALLOUT-LIZENZSTREIT

Kleine Niederlage für Bethesda



2004 verkaufte Interplay die **Fallout**-Lizenz an Bethesda, das die Reihe mit **Fallout 3** wiederbelebte. Inzwischen arbeitet Interplay an einem **Fallout**-Online-Rollenspiel, für das die Firma sich die Namensrechte von Bethesda übertragen ließ, was man gleichzeitig dafür ausnutzte, **Fallout**, **Fallout 2** und **Fallout Tactics** als Trilogie-Paket auf den Markt zu bringen. Das wiederum ist Bethesda ein Dorn im Auge, außerdem hielt Interplay angeblich Abmachungen bezüglich des MMOs nicht ein. Folge: Bethesda und Interplay befinden sich seit September 2009 im Rechtsstreit. Mitte Dezember erlitt Bethesda nun eine Niederlage: Der Antrag auf eine einstweilige Verfügung wurde abgelehnt, sodass Interplay die **Fallout**-Trilogie weiterhin verkaufen und sein MMO weiterentwickeln darf. Weitere Gerichtsentscheidungen stehen noch aus. ❑

Info: www.bethsoft.com

TRUE CRIME

Mögliche GTA-Konkurrenz?



GEFÄHRLICH | Wei Shen schleicht sich in ein Triaden-Syndikat in Hongkong ein.

RASANT | **True Crime** verspricht eine offene Stadt – genau wie in **GTA 4**.

ACTION | Prügeleien und Schießereien sollen das Spielgeschehen bestimmen.

Mit **True Crime: Streets of L.A.** und **True Crime: New York City** versuchte Activision einst, der **Grand Theft Auto**-Reihe die Stirn zu bieten. Ohne Erfolg. Mitte Dezember kündigte der Publisher nun aber einen Nachfolger an, der bisher den Namen **True Crime** trägt. Darin schlüpfen Sie in die Haut von Polizist Wei Shen, der in Hongkong ein Triaden-Syndikat unterwandert. Das Gameplay soll actionreich ausfallen, die Entwickler versprechen Martial-Arts-Szenen, explosive Schusswechsel und Verfolgungsjagden im Auto, auf dem Motorrad und zu Fuß. **True Crime** soll noch in diesem Jahr für PC, Xbox 360 und PlayStation 3 erscheinen. ❑

Info: www.activision.de

SPEC OPS: THE LINE

2K Games schickt Sie in die Wüste



ACTION SATT | In der zerstörten Stadt lauern überall Gegner auf Sie.

Mit dem Third-Person-Shooter **Spec Ops: The Line** meldet sich der Berliner Entwickler Yager Development (**Yager**, 2003) nach langer Pause zurück. Der Titel versetzt Sie als US-Soldat in ein postapokalyptisches Dubai, das von gigantischen Sandstürmen völlig verwüstet wurde. Dort sollen Sie einen US-Colonel retten, der jedoch durch die Einsamkeit dem Wahnsinn verfallen ist. Auch Sie sollen im Spielverlauf die Auswirkung der Einöde in der Wüste mit voller Wucht zu spüren bekommen. Außerdem setzt **Spec Ops: The Line** den feinen Staub als spielbeeinflussendes Element ein. Ihr Ausflug in den virtuellen Sandkasten startet frühestens Ende 2010. ❑

Info: www.yager.de

PRISON BREAK

Neuigkeiten aus dem Knast





AUTHENTISCH | Entwickler Zootfly gestaltet das Gefängnis und dessen Insassen klischeehaft, aber so, wie man es erwartet.



ALTE BEKANNTE | Im Spiel zu **Prison Break** sollen Sie immer wieder auf Charaktere treffen, die Sie aus der Fernsehserie kennen.

Während die Fernsehserie **Prison Break** nach vier spannenden Staffeln im September 2009 in Deutschland endete, werkelt Publisher Deep Silver im Moment an einer Spieleumsetzung, die parallel zur ersten Staffel der Reihe angesiedelt ist. Darin schlüpfen Sie in die Rolle von Agent Tom Paxton, der Undercover in das Gefängnis „Fox River State Penitentiary" geschickt wird. Dort soll er herausfinden, warum der bislang nicht vorbestrafte Michael Scofield (der Held der Serie) eine Bank überfallen hat und dafür eingekerkert wurde. Deep Silver verspricht, dass Sie während Ihrer Untersuchungen zahlreiche Figuren aus der TV-Vorlage treffen und vor allem Schlüsselszenen der ersten Staffel aus einer anderen Perspektive nacherleben. Die Entwickler setzen dabei auf genau die Merkmale, die **Prison Break** schon im Fernsehen so erfolgreich machten: Eine spannende Geschichte, ausgefeilte Charaktere und mitreißende Action sollen Sie vor den Bildschirm fesseln – Hauptcharakter Paxton beherrscht zudem vielseitige Kletter- und Schleichmanöver, dank derer Sie den Gefängniskomplex spielend erkunden können. **Prison Break** wird von Zootfly (**Panzer Elite Action: Fields of Glory**) entwickelt und erscheint noch in diesem Jahr für PC, Xbox 360 und PlayStation 3. ❑

Info: www.deepsilver.de

RAGE

Electronic Arts tritt Publishing-Rechte ab

Mitte des vergangenen Jahres hat sich die Bethesda-Mutterfirma Zenimax Software die bis dahin unabhängige Entwicklerlegende id Software einverleibt und in ihr Konzerngefüge integriert. Der kommende Shooter-Rennspiel-Mix **Rage** sollte aber zunächst noch vom Konkurrenten Electronic Arts vertrieben werden. Offenbar hat man sich bei Zenimax nun aber entschieden, nochmals in die Tasche zu greifen, und auch die Publishing-Rechte an **Rage** erworben. Electronic Arts wird fortan nichts mehr mit dem Verkauf und der Vermarktung von **Rage** zu tun haben. Stattdessen vertreibt Zenimax-Tochterfirma Bethesda den Actiontitel. ❑

Info: www.rage-game.com

HEISS ERWARTET | **Rage** bietet ein für id Software ungewöhnliches Gameplay.

SPIELE UND TERMINE 02/10

In unserer Übersicht finden Sie die wichtigsten Spiele und Termine. Außerdem sagen wir Ihnen, was Sie auf pcgames.de finden – ob Bilder, Videos oder Vorschauen! (Änderungen vorbehalten)

Legende: ▶ Terminänderung ▶ Test in dieser Ausgabe ▶ Vorschau in dieser Ausgabe

	SPIEL	GENRE	PUBLISHER	RELEASE	PREVIEW
	Alan Wake	Action-Adventure	Microsoft	Nicht bekannt	07/05, 08/05
	Alpha Protocol	Action-Rollenspiel	Sega	2010	07/08, 02/09, 09/09
	Anno 1404: Venedig	Aufbau-Strategie	Ubisoft	Februar 2010	01/10
	Arcania: A Gothic Tale	Rollenspiel	Jowood	Ende 2010	06/08, 11/08, 02/09
	Assassin's Creed 2	Action-Adventure	Ubisoft	4. März 2010	06/09, 07/09, 12/09
	Battlefield: Bad Company 2	Ego-Shooter	Electronic Arts	4. März 2010	06/09
	Bioshock 2	Ego-Shooter	Take 2	9. Februar 2010	05/09, 12/09
Seite 46	Brink	Ego-Shooter	Bethesda	3. Quartal 2010	08/09, 09/09
	Command & Conquer 4: Tiberian Twilight	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	18. März 2010	09/09, 10/09, 12/09
Seite 18	Crysis 2	Ego-Shooter	Electronic Arts	Nicht bekannt	—
	Dead Space 2	Action-Adventure	Electronic Arts	Nicht bekannt	01/10
	Deus Ex 3	Action-Adventure	Eidos	Nicht bekannt	—
	Diablo 3	Action-Rollenspiel	Blizzard	Nicht bekannt	09/08, 12/08, 02/09, 11/09
	Die Siedler 7	Aufbau-Strategie	Ubisoft	Frühjahr 2010	11/09
Seite 74	Drakensang: Am Fluss der Zeit	Rollenspiel	dtp Entertainment	12. Februar 2010	06/09, 10/09, 13/09, 01/10
	F1 2010	Rennspiel	Codemasters	2010	—
	Fallout: New Vegas	Rollenspiel	Bethesda	2010	—
	Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	NC Soft	2010	05/07, 08/08
	Haunted	Adventure	Hamburger Medienhaus	2010	01/09, 09/09
	Homefront	Ego-Shooter	THQ	2010	08/09
	Just Cause 2	Action	Eidos	1. Quartal 2010	04/08, 04/09, 09/09
	Kane & Lynch 2	Action	Square Enix	2. Quartal 2010	01/10
▶	Mafia 2	Action-Adventure	Take 2	23. April 2010	11/07, 04/09, 07/09
Seite 82	Mass Effect 2	Action-Rollenspiel	Electronic Arts	29. Januar 2010	08/09
	Max Payne 3	Action-Adventure	Take 2	2010	09/09
Seite 28	Medal of Honor	Ego-Shooter	Electronic Arts	Herbst 2010	02/10
	Metro 2033	Ego-Shooter	THQ	1. Quartal 2010	12/08, 13/09
Seite 34	Napoleon: Total War	Strategie	Sega	26.Februar 2010	10/09, 01/10
Seite 40	Prince of Persia: Die vergessene Zeit	Action-Adventure	Ubisoft	Mai 2010	02/10
	Rage	Ego-Shooter	Electronic Arts	2010	09/09
Seite 70	R.U.S.E.	Echtzeit-Strategie	Ubisoft	2. Quartal 2010	05/09, 10/09
Seite 54	Silent Hunter 5	Simulation	Ubisoft	März 2010	02/10
	Singularity	Ego-Shooter	Activision	3. Quartal 2010	04/09
Seite 62	Splinter Cell: Conviction	Action-Adventure	Ubisoft	April 2010	08/07, 08/09, 01/10
Seite 52	Split/Second	Rennspiel	Disney Interactive	2. Quartal 2010	05/09
	Starcraft 2: Wings of Liberty	Echtzeit-Strategie	Blizzard	2010	08/07, 07/07, 05/08, 12/08, 07/09, 10/09
Seite 58	Star Trek Online	Online-Rollenspiel	Namco Bandai	5. Februar 2010	12/09
	Star Wars: The Old Republic	Online-Rollenspiel	Electronic Arts	Nicht bekannt	01/09, 08/09, 13/09
	Supreme Commander 2	Echtzeit-Strategie	Square Enix	1. Quartal 2010	01/10
	The Witcher 2: Assassins of Kings	Rollenspiel	Nicht bekannt	Nicht bekannt	—
	Two Worlds 2	Rollenspiel	Zuxxez	2. Quartal 2010	01/10
	Warhammer 40k: Dawn of War 2 – Chaos Rising	Echtzeit-Taktik	THQ	März 2010	11/09
	World of Warcraft: Cataclysm	Online-Rollenspiel	Blizzard	2010	11/09

ROLE PLAY CONVENTION

Das Mekka für Rollenspieler öffnet wieder

Seit 2007 ist die Role Play Convention der Anlaufpunkt für alle Rollenspielbegeisterten. Egal ob Pen & Paper, Tabletop, Trading Cards, Würfelspiel, Live-Rollenspiel oder virtuelle Welten, alle Geschmäcker werden dort bedient. Seit vergangenem Jahr ist die Messe aus dem beschaulichen Münster nach Köln umgezogen und bietet nun in den Hallen der Kölner Messe jede Menge Platz für Besucher und Aussteller. Auch für 2010 dürfen sich alle Rollenspieler schon mal ein Zugticket nach Köln buchen, denn vom 17. bis 18. April werden dort aus öden Messehallen wieder fantasiereiche Mittelaltermärkte oder **Herr der Ringe**-Schlachtfelder. Die Veranstalter versprechen zudem wieder jede Menge Live-Acts und Musik, also eine Fantasy-Welt zum Abtauchen für Jung und Alt. ❑

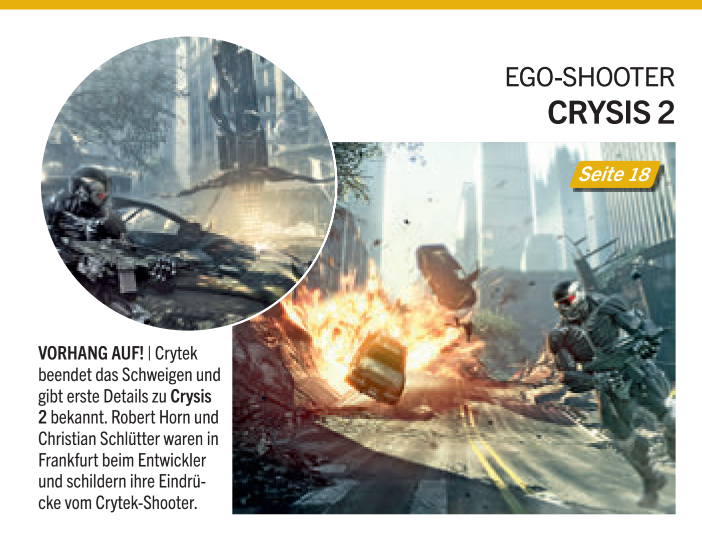
Info: www.rpc-germany.de


Games for Windows

VORSCHAU

INHALT

EGO-SHOOTER
CRYSIS 2



Seite 18

VORHANG AUF! | Crytek beendet das Schweigen und gibt erste Details zu **Crysis 2** bekannt. Robert Horn und Christian Schlütter waren in Frankfurt beim Entwickler und schildern ihre Eindrücke vom Crytek-Shooter.

STRATEGIE
NAPOLEON: TOTAL WAR



Seite 34

WETTERKAPRIOLEN | Tief Daisy hat unsere Sneak-Peak in England vereitelt. Trotzdem haben wir uns die fast fertige Version von **Napoleon: Total War** für Sie angesehen.

MOST WANTED

Sie haben gewählt: Auf diese Spiele freuen sich unsere Leser am meisten! (Quelle: pcgames.de, Stand: 13.01.10)

1. **BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2**
   Ego-Shooter | Electronic Arts
   Termin: 04.03.2010
2. **MAFIA 2**
   Action | 2K Games
   Termin: April 2010
3. **CRYSIS 2**
   Ego-Shooter | Electronic Arts
   Termin: Nicht bekannt
4. **STARCRAFT 2: WINGS OF LIBERTY**
   Echtzeit-Strategie | Blizzard
   Termin: 2010
5. **ASSASSIN'S CREED 2**
   Action-Adventure | Ubisoft
   Termin: 04.03.2010
6. **THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS**
   Rollenspiel | Nicht bekannt
   Termin: Nicht bekannt
7. **BIOSHOCK 2**
   Ego-Shooter | 2K Games
   Termin: 9. Februar 2010
8. **STAR WARS: THE OLD REPUBLIC**
   Online-Rollenspiel | Electronic Arts
   Termin: Nicht bekannt
9. **ARCANIA: A GOTHIC TALE**
   Rollenspiel | Jowood
   Termin: 2010 bekannt
10. **SPLINTER CELL: CONVICTION**
    Action | Ubisoft
    Termin: April 2010



KOLUMNE VON SEBASTIAN WEBER
SPIELST DU NOCH ODER LÄDST DU SCHON?

Drei Buchstaben hallen in den letzten Wochen immer öfter durch die Internet-Foren dieser Welt, beherrschen die Schlagzeilen und werden als der Trend dieses Jahres gesehen: DLC. Download Content, also Zusatzinhalte, die über das Internet vertrieben werden, versteckt sich hinter der kryptischen Abkürzung. Drei Arten dieser Erweiterungen gibt es: Da wären die Schmalspur-Kollegen, die mal ein neues Rüstungsset oder neue Waffen ergänzen. Dann gibt es die umfangreicheren Pakete, die – wie in **Dragon Age** – ganze Quest-Reihen bringen. Und zu guter Letzt gibt es die Vertreter der Spezies DLC, die man auch als eigenständiges Add-on durchgehen lassen könnte, bestes Beispiel auf der Xbox 360: **GTA 4** mit **The Lost and Damned** und **The Ballad of Gay Tony**.

So weit ist das alles ja kein Problem, kein Grund, sich aufzuregen. Keinerlei Verpflichtung in Sicht. Doch da ist noch die Sache mit dem Trend. Electronic Arts' Chef John Riccitiello sieht DLCs zum Beispiel als den Kopierschutz der Zukunft. Warum? Jeder, der ein Spiel durchgespielt hat und mithilfe des Download-Angebots noch ein wenig mehr Spaß aus der virtuellen Welt quetschen will, braucht eine Originalkopie. So weit ja auch kein Problem. Doch EA zeichnet am Ende doch ein etwas bedenklicheres Bild von der rosigen Download-Zukunft: Spiele sollen billiger und weniger umfangreich werden, weitere Inhalte kommen dafür nach dem Release über die DSL-Leitung auf die Festplatte. Das hört sich ja erst mal nicht schlecht an. Ich zahle weniger für die digitale Zeitverschwendung und kann mich dann, wenn ich nach ein paar Stunden den Abspann sehe, entscheiden, ob ich mehr will oder nicht. Fairer Deal, finde ich. Aber die andere Seite der Medaille sorgt bei mir für Bedenken: Es könnte nämlich genauso gut heißen, dass ich künftig nach ein paar Stunden – noch vor dem Abspann des Spiels – gebeten werde, Geld zu berappen, damit ich weiterspielen kann! So wie früher in der Spielhalle: „Please insert coin!" Oder aber dass ich in einem Rollenspiel nicht mit jedem NPC in der Welt reden darf. Oder dass ich in einem Shooter erst meine Kreditkartennummer durchfunken muss, bevor mein Charakter eine neue Waffe verwendet. Die Möglichkeiten sind vielfältig und noch nicht absehbar, denn alle bisherigen DLCs sind eher Testballons, mit denen die Publisher herausfinden möchten, was auf dem Markt funktioniert und was nicht. Aber so viel ist klar: Wenn mein Horrorszenario eintritt, dann spiele ich nicht mit – aber auch nicht mehr ohne.



KEINE FÄLSCHER | Gleich vorweg: **Crysis 2** sieht fantastisch aus! Die hier gezeigten Screenshots stammen aus der Spielengine. Dieser allerdings mit einer absurden Auflösung von 3.840 x 2.130.

Crysis 2

Von: Christian Schlütter/ Robert Horn

Stadtbummel im Nanosuit: Die Shooter-Fortsetzung des Jahres!

Aufgebrochener Asphalt, zersplitterte Fenster, rauchende Krater – Stille. Die Motorhaube eines Taxis steckt halb in einem Wasser speienden Hydranten, ein Schwarm Tauben erhebt sich fast lautlos zwischen den Häuserfronten, hinter einer zerbröckelten Statue knabbern Ratten an verwesenden Leichen – Hoffnungslosigkeit. Vergessen sind lichte Palmenhaine und trügerisch-traumhafte Strände. In **Crysis 2** kommt der Tod in die Stadt. Und er hat außerirdische Freunde mitgebracht. Crytek verlegt die Shooter-Fortsetzung nach New York. Wir waren exklusiv im Frankfurter Studio und erlebten Maximum-Action im Big Apple.

Mit einem Video bringt uns Nathan Camarillo, Executive Producer von **Crysis 2**, zunächst die Rahmenhandlung des Spiels näher: 2023, drei Jahre nach den Ereignissen des Vorgängers, haben die Aliens große Teile der Erde in ein Schlachtfeld verwandelt. Rio de Janeiro, London und Tokio wurden attackiert und entvölkert. Die Zahl der Toten steigt von Tag zu Tag. Die außerirdischen Angreifer schießen Sonden in die Innenstädte, die wie Meteore einschlagen, die Umgebung versengen und riesige Krater hinterlassen. Über den menschenleeren Wolkenkratzern kreisen riesige, käferähnliche Raumschiffe. Armee und Söldnerorganisationen versuchen, Gegenwehr zu leisten. Die Menschheit steht am Rande der Auslöschung. Der Trailer endet mit einem verzweifelten Aufruf: „We will not die today – Wir werden heute nicht sterben!"

Vom Urwald in den Großstadtdschungel also – Crytek will, so verrät uns Camarillo, mit New York eine neue Bildsprache wagen. Die US-Metropole, ein Symbol für menschliche Errungenschaften und Tragödien, soll dem Spieler sowohl vertraut als auch seltsam deformiert vorkommen. Die Stadt biete an jeder Ecke bekannte Objekte und mache es so leicht, auf die Umgebung zu reagieren. „Wenn ich einen Propangas-Tank sehe, weiß ich sofort, dass ich darauf

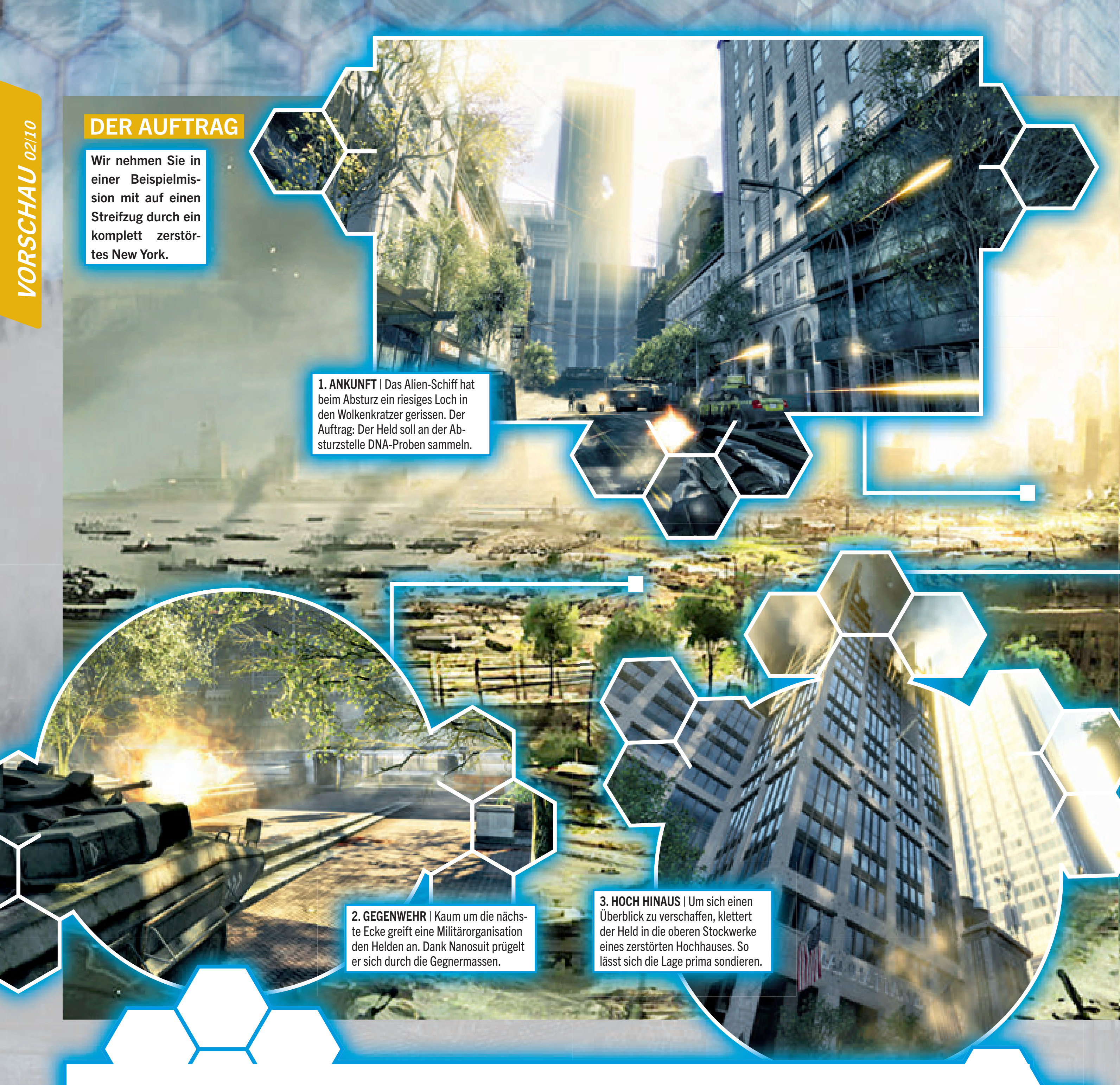


schießen kann und er explodiert. Und wenn ich eine Betonbarriere sehe, weiß ich, dass ich dahinter Deckung finde", so Camarillo. Dennoch wird New York auch das Gefühl des Verlorenseins wie in den Dschungelumgebungen von **Crysis** hervorrufen. Gebrochene Wasserleitungen, zerbröckelnde Gebäude und aufgerissene Straßenzüge stellen das Buschwerk dar und statt eines Laubdaches aus Urwaldbäumen verdunkeln nun die Ruinen der Hochhäuser die Spielumgebung.

Mit dem Wechsel des Szenarios kommt natürlich auch ein anderer Erzählansatz. Crytek will in **Crysis 2** eine sehr viel dichtere Geschichte erzählen als noch im ersten Teil, der für seine schwache Story am meisten kritisiert wurde. Man habe, so die Entwickler, im ersten Teil zwar viel Liebe in die Spielwelt gesteckt, aber den Leuten zu wenig Möglichkeiten gegeben, mehr darüber zu erfahren. Das wird sich nun ändern. Die **Crysis**-Serie soll ein eigenes Universum werden, mit eigener Hintergrundgeschichte und vielen kleinen Details. Das fängt schon bei den Vorab-Präsentationen an. „Die Leute haben sich sicherlich gefragt, warum wir auf der Games Convention den Nanosuit 2.0 so ausführlich vorgestellt haben. Aber wenn sie das Spiel spielen, werden sie merken, dass all diese Details Sinn bekommen", versichert uns Camarillo. Wie viel Mühe sich Crytek dabei macht, lässt sich mittlerweile sogar am Trophäenschrank ablesen. Für den Nanosuit 2.0 hat das Studio den Red Dot Design Award bekommen. Damit ist Cryteks Anzugmodell das erste virtuelle Objekt mit dieser Auszeichnung, die sonst nur Edel-Toaster oder Sportwagen abräumen.

Im Spiel selbst soll dann eine gute Mischung aus vorbereiteten Storyschnipseln und selbst zu erarbeitenden Informationen eine dichte Atmosphäre verbreiten. Videosequenzen und Gespräche unter den Charakteren sind da nur ein Standbein. Wichtig ist Crytek bei **Crysis 2** aber auch, dass der Spieler selbst auf Entdeckungstour gehen kann. So dürfen Sie wie in **Bioshock** Tonbandaufnahmen anhören oder Sie untersuchen auf Ihrem Weg durch New York Leichen und erfahren so, wie diese Menschen starben und welche Leben sie zuvor führten. Der Spieler bestimmt also selbst, wie tief er in die Geschichte um den Angriff auf New York eintauchen will und welche Details er aus der Spielwelt herauskitzelt.

Erzählen kann jeder! Wir wollen sehen! Also führt uns Nathan Camarillo eine Beispielmission aus **Crysis 2** vor. Präsentiert wird auf



DER AUFTRAG

Wir nehmen Sie in einer Beispielmission mit auf einen Streifzug durch ein komplett zerstörtes New York.

1. ANKUNFT | Das Alien-Schiff hat beim Absturz ein riesiges Loch in den Wolkenkratzer gerissen. Der Auftrag: Der Held soll an der Absturzstelle DNA-Proben sammeln.

2. GEGENWEHR | Kaum um die nächste Ecke greift eine Militärorganisation den Helden an. Dank Nanosuit prügelt er sich durch die Gegnermassen.

3. HOCH HINAUS | Um sich einen Überblick zu verschaffen, klettert der Held in die oberen Stockwerke eines zerstörten Hochhauses. So lässt sich die Lage prima sondieren.

einer Xbox 360, denn das Studio entwickelt parallel für Konsolen und PC. Der Beginn des Levels erinnert uns stark an die First-Light-Szene aus **Crysis**: Aus einem Tunnel tritt der Held auf einen hellen Hinterhof hinaus. Kaum haben sich unsere Augen an das Licht gewöhnt, donnert eines der Käfer-Raumschiffe über uns durch die Luft, verfolgt von zwei Hubschraubern des Militärs. Die Helis scheuchen das Aliengefährt um den nächsten Wolkenkratzer und treffen es mit einer Rakete. Der Käfer stürzt ab und reißt dabei ein riesiges Loch in das Hochhaus vor uns. Eine Staubwolke rast auf uns zu, wird nur von der Wand vor uns aufgehalten. Wir fühlen uns an die Fernsehbilder des 9/11-Anschlags erinnert. Gerade Amerikaner werden bei dieser Szene einen Kloß im Hals haben. Plötzlich eine Funkdurchsage: „Prophet, hast du das gesehen?“ Sollte der Teamleiter, der am Ende des Vorgängerspiels zurück auf die Insel flog, tatsächlich der Protagonist von **Crysis 2** sein?

Wir wollen das nicht so ganz glauben, fragen nach und ernten ein verschmitztes Lächeln vom Executive Producer. „Zumindest glauben die Leute in New York, dass ihr Prophet seid. Und dafür gibt es gute Gründe!“, mogelt sich Camarillo um eine Antwort herum. Jedenfalls bekommt unser Held eine neue Aufgabe. Er soll eine DNA-Probe von den Aliens an der Absturzstelle des Raumschiffs besorgen. Allerdings sehen wir im Hinterhof keinen Ausgang in diese Richtung. Camarillo manövriert den Nanosuit-Träger zu einem Parkhaus. Per Knopfdruck hebt er das Gitter hoch, das den Eingang versperrt, und bahnt sich dann einen Weg durch die Autowracks auf den verschiedenen Ebenen des Gebäudes. Wir sehen Waffen und Leichen herumliegen.

Camarillo schaltet den Nanosuit seines Alter Ego auf „Taktik“. Dieser neue Modus ist dazu da, Informationen über Gegner und Umgebungen zu sammeln. Visieren Sie so eine Leiche an, erscheint im unteren rechten Bildschirmrand der Name und die Todesart, bei einer herumliegenden Waffe ihre jeweiligen Spezifikationen. Der Nutzen dieses Modus geht aber noch weiter. Sie dürfen einzelne Gegenstände oder Gegner damit markieren, sodass Sie immer wissen, wo diese sich befinden. Dadurch spionieren Sie die Patroullienrouten von Soldaten aus oder merken sich, wo noch einmal dieser coole Raketenwerfer lag.

Auch in **Crysis 2** hat der Nanosuit wieder vier Modi. Um die Zahl zu wahren, haben die Entwickler den Power- und den Speed-Modus zusammengefasst. Das hatten sich auch viele Spieler gewünscht. „Es liegt eigentlich



4. ANKUNFT | An der Absturzstelle wartet nicht nur ein riesiger Krater, sondern auch ein Haufen Widersacher. Unser Held nutzt die Deckung, um die Kerle zu beseitigen.

ziemlich nahe, auf ein Feindlager zuzurennen und dann mit einem mächtigen Sprung die Gegner auseinanderzutreiben. Wir haben aber festgestellt, dass nur echte Profis es schafften, die beiden Modi schnell hintereinander zu benutzen. Deswegen haben wir sie zusammengelegt", erklärt Camarillo. Wieder mit im Anzug ist außerdem der Armor-Modus, der mehr Widerstandskraft verleiht. Der Stealth-Modus hingegen wurde in Infiltrations-Modus umbenannt und hilft dabei, Feinde ungesehen auszuschalten. Der Spieler bewegt sich automatisch leiser und vorsichtiger. Die eigentliche Tarnung kann er dann noch einmal zusätzlich anschalten. Erst wenn die aktive Funktion, zum Beispiel die Tarnung, zugeschaltet ist, verbraucht der Anzug Energie. Die passiven Boni hingegen stehen immer zur Verfügung.

Crytek will zudem, dass der Spieler sofort merkt, in welchem Modus er sich gerade befindet. Im Taktik-Modus werden Umgebungsgeräusche sanft ausgeblendet, sodass Sie selbst entfernte Konversationen mit anhören können. Beim Wechsel in den Armor-Modus hören Sie zudem, wie sich die Haut des Anzuges härtet, die Bewegungsgeräusche werden schwerer und die Einschläge von Kugeln klingen anders. Im Power-Modus schließlich nutzt Ihr Held die Faust statt des Waffenknaufs. Auch mit verschiedenen Heads-Up-Displays (HUDs) experimentieren die Entwickler noch, um einen direkten Unterschied zwischen den Modi zu vermitteln.

Mittlerweile ist unser Held aus der Tiefgarage heraus und schlägt sich durch die Häuserschluchten des Manhattan Financial District. Die zerstörte Stadt erinnert an New Orleans nach dem Hurrikan Katrina. Aus einem Fenster hängen Banner: „Wir brauchen Essen und Wasser!" Wir fragen die Entwickler nach Zivilisten. Die Antwort: „Bei jeder Katastrophe gibt es Wahnsinnige, die die Warnungen ignorieren und dableiben."

Lange jedenfalls können diese armen Seelen nicht ausgehalten haben, denn die Straßen sind menschenleer – abgesehen von den paramilitärischen Truppen, die dort patrouillieren. Als unsere Spielfigur den ersten Gegner anvisiert, fällt uns dessen Beschreibung auf. „Crynet Ops Infantry" steht dort. Greift nun der Hersteller des Nanosuits selbst in das Geschehen ein? Und warum attackieren die Crynet-Leute dann den Träger ihres eigenen Anzugs? „Das ist nicht der finale Name", versucht Camarillo sofort einzuschränken. Fest steht: Eine dritte Fraktion wird in New York Unfrieden stiften und sowohl den Spieler als auch die Aliens angreifen.

DIE STADT ALS DSCHUNGEL

Mit der neuen Stadtumgebung schafft Crytek ein zwar oft benutztes, aber gerade für diese Serie interessantes Setting.

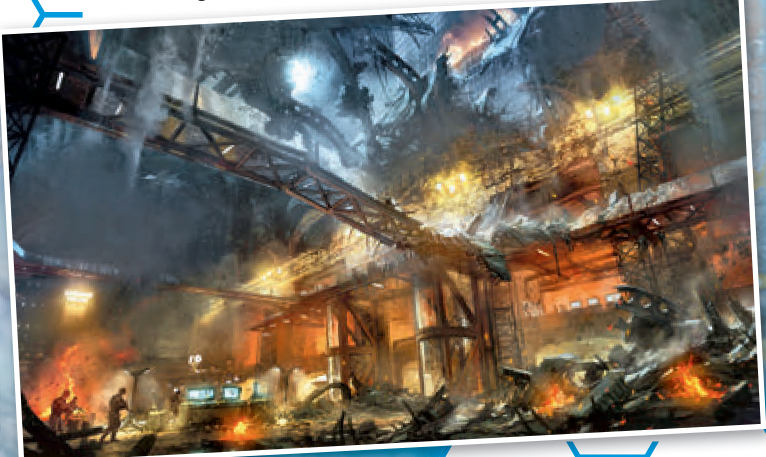
New York ist als Schauplatz von Shootern schon fast überlaufen. Und doch schafft es Crytek, dem Big Apple eine ganz neue Perspektive zu verleihen. Die Zerstörungen, die die Aliens angerichtet haben, machen aus der Stadt ein fast undurchdringliches Chaos. Gehen Sie mit uns auf Sightseeing-Tour.



Giant Crack, so der Name dieses Artworks (oben), zeigt auf beeindruckende Weise die totale Verwüstung der Stadt. Die Aliens haben einen riesigen Krater mitten in die Stadt gerissen, aus dem gebrochene Wasserleitungen und zerstörte U-Bahn-Schächte ragen. Das alles ist nicht nur hübsches Beiwerk. Crytek will vertikales Gameplay forcieren. Sie dürfen also solche Umgebungen für Angriffe über mehrere Ebenen nutzen.



Grand Central Station, eine der berühmtesten U-Bahn-Stationen New Yorks, hat das Militär in **Crysis 2** zur mächtigen Basis ausbauen lassen. Dicke Kanonen und Scheinwerfer vor dem Gebäude (oben) und eine provisorische Einsatzzentrale im Inneren (unten) dienen zum Kampf gegen die schier übermächtigen Aliens.



Nordkoreaner hingegen haben wir in der ganzen Präsentation nicht gesehen.

Wer auch immer die Widersacher sind, Camarillos Spezialagent schaltet einen nach dem anderen aus und nutzt dafür auch die neuen Modulfunktionen des Nanosuit. In **Crysis 2** dürfen Sie den Anzug nämlich selbst modifizieren. Im Laufe des Spiels finden Sie für die vier Modi Zusatzmodule. So wird Ihnen dann im Taktik-Modus angezeigt, aus welcher Richtung Schüsse kommen, im Power-Modus werden einige Schüsse vom Anzug reflektiert und im Infiltrations-Modus erkennen Sie die Umrisse von Gegnern durch Mauern hindurch. Welche Module es genau geben wird und wie diese in den Nanosuit eingebaut werden, darüber schweigt sich Crytek noch aus. Insgesamt aber soll der Spieler weitaus freier an eine Situation herangehen können als noch im ersten Teil. „Es gab eigentlich drei Arten von Spielern: die Draufgänger, die Schleicher und die Chaos-Stifter“, bringt es Nathan Camarillo auf den Punkt. Jetzt aber soll jeder Angriff den Spieler vor neue Herausforderungen stellen.

Dazu gehört auch das neue, vertikale Gameplay: In der Beispielmission nähert sich der Protagonist langsam der Absturzstelle, merkt aber schon von Weitem, dass es dort von Gegnern nur so wimmelt. Also lässt Camarillo ihn das eingestürzte Treppenhaus eines nahe gelegenen Gebäudes hochhüpfen. Von dort aus hat er einen guten Blick auf die gesamte Szenerie rund um den Einschlagskrater, kann die Positionen der Soldaten markieren, ihre Gespräche mit anhören und sich dann per Tarnfunktion immer weiter anschleichen.

„In **Crysis** konntest du höchstens auf ein Auto oder einen kleinen Hügel steigen. Jetzt hast du mehr Möglichkeiten, eine Situation anzugehen“, erklären uns die Entwickler. Aber auch die Gegner benutzen die verschiedenen Ebenen der Spielumgebung, schießen von oben oder unten auf den Protagonisten. In der Beispielmission hat inzwischen ein Militärfahrzeug auf einer kleinen Anhöhe Stellung bezogen und beharkt Camarillos Charakter mit einem fest angebrachten Maschinengewehr. Dieser schleicht sich per Tarnfunktion in den Rücken der Feinde, wechselt dann blitzartig in den Power-Modus und prügelt den Gegner vom Wagen. Einen Knopfdruck später hat er das Geschütz vom Wagen gerissen und mäht damit durch die restlichen Gegner.

Als sich der Rauch gelegt hat, stiefelt der Held zu der Stelle, die unser HUD als Zielort angibt. Dummerweise versperren Trümmer den Weg zum unteren Teil des Kraters. Der Vielleicht-Prophet muss also einen alternativen Weg finden. Per Taktik-Modus scannt er die Umgebung und findet alsbald einen alten Aufzugsschacht. Die Stahltüren sind dank Nanosuit flugs aufgestemmt. Der Charakter springt hinunter und landet in hüfthohem Wasser. Gerade in diesem gefluteten Tunnel zeigt sich, dass **Crysis 2** einen weitaus düstereren Ton anschlägt als sein Südsee-Vorgänger. In dem schmierigen, finsteren Gang gib es nicht nur Ratten. Auch Leichen schwimmen im Wasser herum. Unweigerlich fühlen wir uns an einige der gruseligen Bunkerszenen aus **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl** erinnert und merken, dass **Crysis 2** schon jetzt eine sehr dichte Atmosphäre aufbaut.

Noch deutlicher wird das, als unser Präsentator den Helden aus dem Tunnel heraus in das Zentrum der Absturzstelle dirigiert. Als sich die kleine Höhle vor uns auftut, wechselt sofort die Stimmung. Dort, wo das Alien-Raumschiff eingeschlagen ist, sind die Farben grau und karg. Nur Rot und Gelb, Nuancen der Gefahr und der Bedrohung, stechen aus der Tristesse heraus. Gebäudeteile rings um den Krater sind bis auf das Stahlskelett versengt. Es scheint, als sei alles Leben aus diesem Bereich herausgesogen worden. Gleichzeitig werden Musik und Geräusche bedrohlicher. „Wir wollen, dass dir dieses Areal tot vorkommt. Dass man auf einen Blick weiß: Hier will keiner freiwillig sein“, beschreibt es Camarillo und steuert auf die DNA-Probe zu. Kaum hat er sie aufgehoben, bricht die Hölle los.

DER NANOSUIT 2.0

Die zweite Generation des Nanosuits bietet mehr Funktionen, zuschaltbare Module und unzählige taktische Möglichkeiten.

TAKTIK-MODUS | Taktik pur: Mit diesem Modus scannen Sie Ihre Umgebung, erfassen herumliegende Waffen belauschen Feinde oder untersuchen gefallene Soldaten.

INFILTRATIONS-MODUS | Heimlichkeit ist, wie schon im Vorgänger, ein starkes Hilfsmittel in **Crysis 2**. Mit dem Infiltrations-Modus dürfen Sie sich für begrenzte Zeit unsichtbar machen und entwischen so manch schwieriger Situation. Aktivieren Sie diesen Modus, klingen Ihre Schritte gedämpfter.

POWER-MODUS | Wenn es brenzlig wird oder Sie weite Strecken zurücklegen wollen, hilft dieser Einstellung, der eine Zusammenfassung alter Nanosuit-Modi darstellt. Mit dem Power-Modus rennen Sie nicht nur unfassbar schnell, Sie springen auch noch spielerisch auf jedes Hausdach und hauen mit harten Schlägen verdutzte Widersacher aus den Latschen. Der Power-Modus verbindet somit Schnelligkeit und Kraft.

ARMOR-MODUS | Diesen Modus kennen Sie schon aus dem Vorgänger. Er verstärkt Ihre Rüstung, absorbiert Schaden und ist somit unerlässliches Hilfsmittel während der hitzigen Scharmützel. Wenn Sie den Armor-Modus aktivieren, hören sich Ihre eigenen Schritte wie dröhnende Hämmer auf dem Asphalt an, um zu verdeutlichen, wie schwer gepanzert Sie nun sind.

DIE MODULE

Mit einem kleinen Kniff versucht Crytek, den Anzug modifizierbarer und vielseitiger zu machen.

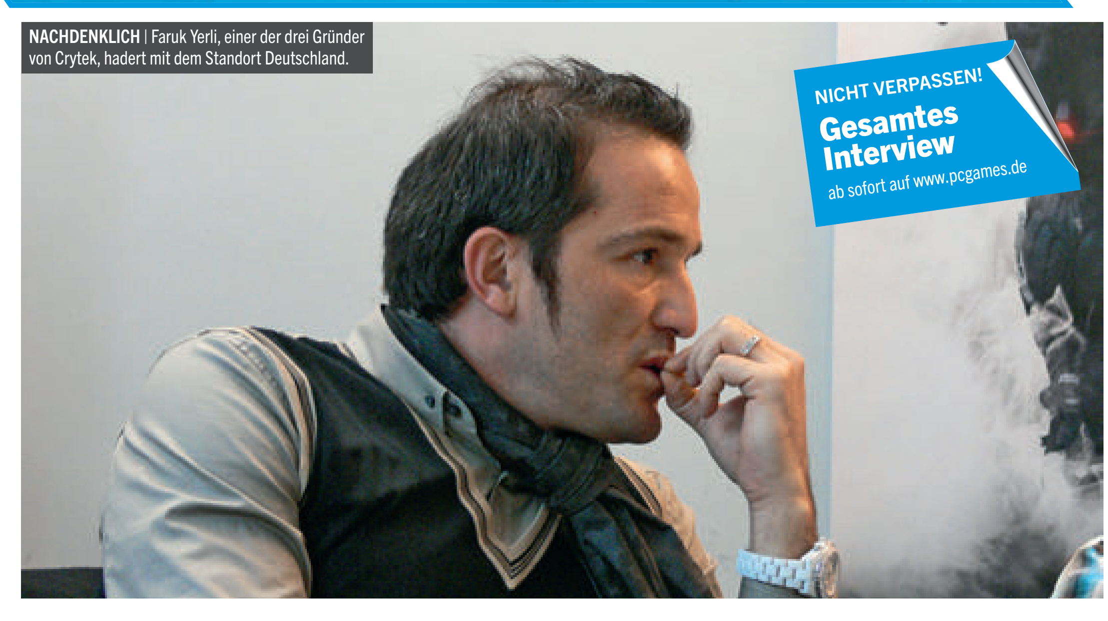
Für jeden Modus dürfen Sie nämlich in **Crysis 2** Module einsetzen, die Ihrem Recken jeweils spezielle Fertigkeiten verleihen. So lässt ein Modul für den Armor-Modus Kugeln an Ihnen abprallen, ein anderes für den Taktik-Modus zeigt Ihnen an, aus welcher Richtung Gefahr droht. **Noch unklar ist,** wie genau Crytek die Module ins Spielgeschehen einbaut, ob es ein rollenspielähnliches System zum Freischalten der Upgrades geben wird oder ob der Spieler die Module einfach unterwegs findet.



GROSSER LAUSCHANGRIFF | Dank der neuen Module belauschen Sie Feindgruppen und merken sich deren Position, bekommen sogar angezeigt, aus welcher Richtung Gefahr droht oder wo einzelne Schüsse herkommen.

FARUKYERLI* FARUKYERLI* FARUKYERLI

NATHANCAMARILLO* NATHANCAMARILLO



NACHDENKLICH | Faruk Yerli, einer der drei Gründer von Crytek, hadert mit dem Standort Deutschland.

PC Games: Ist Crytek eine Ein-Spiele-Firma? Oder werkelt ihr an weiteren Titeln?
Yerli: „Na ja, wir haben Studios in verschiedenen Ländern und sie machen offensichtlich verschiedene Dinge. Wir haben insgesamt 450 Mitarbeiter. Manche machen nichts anderes als nur Grafik. Und es gibt ein eigenes Engine-Business-Team. Aber derzeit ist es zu früh, um über andere Sachen zu reden."
PC Games: Welche Vor- und Nachteile hat für euch der Standort Deutschland?
Yerli: „Ich könnte eigentlich gar nicht sagen, was die Pros sind. [...] Als wir von Coburg nach Frankfurt zogen, hatten wir die Wahl nach Berlin, München oder Köln zu gehen – oder in ein anderes europäisches Land. Aber wenn du zum Beispiel nach London gehst, hast du keine Ahnung, wie die Dinge dort laufen. Wir haben in Deutschland studiert, kennen uns hier mit den Gesetzen und Steuern aus. Also haben wir uns entschlossen, in Deutschland zu bleiben. [...] Die Cons: Talent wird hier rar. Wir holen Leute aus Amerika und Europa, aus Deutschland kommen gerade mal 40 Prozent der Mitarbeiter. Aber es wird besser!"
PC Games: Wie seht ihr die Killerspiele-Diskussion in den letzten Monaten?
Yerli: „(lacht) Ah, ich wusste, das würde noch kommen. [...] Uns in die Kategorie Killerspiele zu stecken, ist einfach nicht angemessen. Dagegen kämpfen wir. Für mich ist das ein schlechtes Wort. Die Menschen haben doch gar keine Idee, worum es bei den einzelnen Spielen dann geht. Aber um es kurz zu machen: Wenn ein Gesetz kommt, dann werden wir natürlich die nötigen Schritte einleiten. [...] Es gibt wirklich nur eine Methode, wie man der Diskussion Herr werden kann: Ein weltweiter Standard."

PC Games: Erzähl uns etwas zur Story von **Crysis 2**.
Camarillo: „Alles, was ich im Moment sagen kann, ist, dass **Crysis 2** drei Jahre nach **Crysis 1** in New York spielt und der Spieler eine Menge Überraschungen erleben wird."
PC Games: Crysis 2 spielt in der Stadt. Wie ist das neue Setting?
Camarillo: „Wir fragten uns: ‚Wo will der Spieler hin, welche Sachen will er sehen?' Wir hätten eine weitere Natur-Umgebung machen können. Aber stattdessen haben wir uns gefragt: Was wird in der Story als Nächstes passieren? Die Geschehnisse bei **Crysis** waren lokal sehr begrenzt. Vielleicht hat der Rest der Welt nicht einmal mitbekommen, was dort passiert ist. Aber als Leute von diesem Ereignis wieder zurückkamen und das Ganze mit einem großen Knall endete, hörten andere natürlich Gerüchte von dieser Katastrophe. Und wenn man sich fragt, was danach kommt, ist es irgendwie klar, dass es in den großen Zentren der Welt ankommen würde. Und von all diesen Plätzen ist New York durch mehrere Gründe als Spitzenreiter hervorgegangen. Es ist einer der Orte, die man gerne gesehen haben möchte, bevor man stirbt. New York ist einfach ein sehr wichtiger Platz für die ganze Welt. Es ist in der Art auch ein Symbol für die Errungenschaften des Menschen in den letzten hundert Jahren. Ihr könnt annehmen, dass wir den Spieler zu sehr bekannten Orten in New York schicken werden.
PC Games: Wie versucht ihr, vertikales Gameplay einzubinden?
Camarillo: „In einer Stadt-Umgebung gibt es mehr Möglichkeiten für vertikales Gameplay als im Dschungel. In der Stadt kannst du auf Busse springen, auf Trucks, in den ersten Stock, in Krater – es gibt verschiedene Levels. [...] Der Kampf muss natürlich trotzdem in einem gewissen Rahmen stattfinden. Aber du kannst zum Beispiel von oben planen und angreifen und dir so einen Vorteil verschaffen.



DAS GEHIRN | Nathan Camarillo ist bei Crytek Executive Producer für **Crysis 2**.


FRAGWÜRDIG | Steckt in dem todbringenden Nanosuit 2.0 tatsächlich Prophet?

Das Missionsziel ist erfüllt. Der Auftraggeber des Protagonisten meldet sich über Funk: „Verschwinde dort so schnell wie möglich!“ Durch einen Seitengang will unser Held entkommen, läuft aber in eine Sackgasse. Flugs in Deckung gesprungen kann er duch ein Fenster einige Feinde beobachten, die auf der Suche nach ihm sind, als plötzlich hinter diesen ein Alien auftaucht. Und erst jetzt wird uns klar, dass wir in der Präsentation bis zu diesem Zeitpunkt noch keinen Außerirdischen in Aktion gesehen haben. Der extraterrestrische Fiesling erledigt die feindlichen Soldaten mit einer fast schon beängstigenden Leichtigkeit, während wir aus dem Versteck nur zusehen können. Bemerkenswert: Das Alien steht auf zwei Beinen, verfügt über ein klar definiertes Äußeres, eine Art Panzerung und über Waffen. Mit den ätherischen Wesen aus **Crysis 1** hat es nicht mehr viel gemein. Mit baumelnden Dreadlocks und einem grimmig aussehenden Kopf erinnert es etwas an den **Predator**.

Gerne hätten wir mehr von den Hauptgegnern gesehen, die diese und andere Städte so verwüstet haben. Doch als das Alien einen der Soldaten packt, mit Wucht in die Scheibe schleudert und dann verschwindet, beenden die Crytek-Jungs die Präsentation. Offensichtlich will man sich noch einige Enthüllungen vorbehalten. Wir vermuten aber, dass es nicht nur diese eine Art von Aliens geben wird. Ein Kritikpunkt an **Crysis** war, dass Kämpfe gegen menschliche Gegner sehr viel taktischer waren als die Schlachten gegen Außerirdische. Das wird das Frankfurter Studio beim Nachfolger verbessern wollen. Also werden auch die Aliens in Zukunft wohl in Gruppen auftreten, den Gegner einkreisen oder bestimmte Spezialfähigkeiten haben. Vielleicht gibt es gar ganze Gruppen unterschiedlicher Aliens, die im Team mit klarer Befehlsstruktur agieren? Bis jetzt leider völlige Spekulation, die Entwickler wollten keine Details preisgeben.

Ähnlich wortkarg gibt sich Crytek auch im Bezug auf die Open-World-Frage. Schon **Crysis** war an einigen Stellen linearer als **Far Cry**. Ob sich dieser Trend beim zweiten Teil fortsetzt, konnte oder wollte man uns im Studio nicht beantworten. Wir vermuten, dass wieder eine gute Mischung das Gesamtbild von **Crysis 2** ausmachen wird. Die Beispielmission ließ so viele Freiheiten, dass die Entwickler sie uns ein zweites Mal mit komplett anderem Verlauf präsentierten, folgte aber im Ganzen einem recht klaren Schema. Wahrscheinlich wird der Spieler in **Crysis 2** in einzelnen, voneinander getrennten Kapiteln die Sehenswürdigkeiten New Yorks wie den Times Square oder Roosevelt Island besuchen, in seiner Vorgehensweise innerhalb der Levels aber freie Hand haben.

Eines der größten Fragezeichen bleibt der Mehrspielermodus. Dazu gab es während der Präsentation noch nicht einmal einen vagen Hinweis. Crytek will sich damit wohl nach dem nicht allzu erfolgreichen **Crysis Wars**-Multiplayer Zeit lassen.

Eine tiefere Story, superbe Grafik, modifizierbare Nanosuit-Funktionen und ein packendes, neues Setting – **Crysis 2** wird sicher ein würdiger Nachfolger! ❑

ERSTEINDRUCK

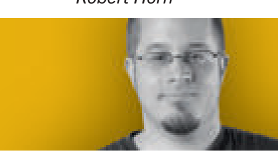
Christian Schlütter



Auch wenn wir „nur“ die Xbox-360-Version präsentiert bekamen: **Crysis 2** wird eines der bestaussehendsten Spiele überhaupt – und das auf jeder Plattform. Am meisten aber hat mich bei der Enthüllung gefreut, dass Crytek endlich auf eine tiefere, wendungsreichere Story und ein reichhaltiges Universum voller kleiner Geschichten setzen will. Denn vom Vorwurf des Popcorn-Kinos konnte sich der Vorgänger nicht reinwaschen. Weitere Pluspunkte: Die Neuerungen beim Nanosuit decken sich mit dem, was sich Spieler nach dem ersten Teil wünschten. Und die Atmosphäre in einem New York zwischen Hoffnung und Verzweiflung ist weitaus dichter als im knallbunten Inseltrip.

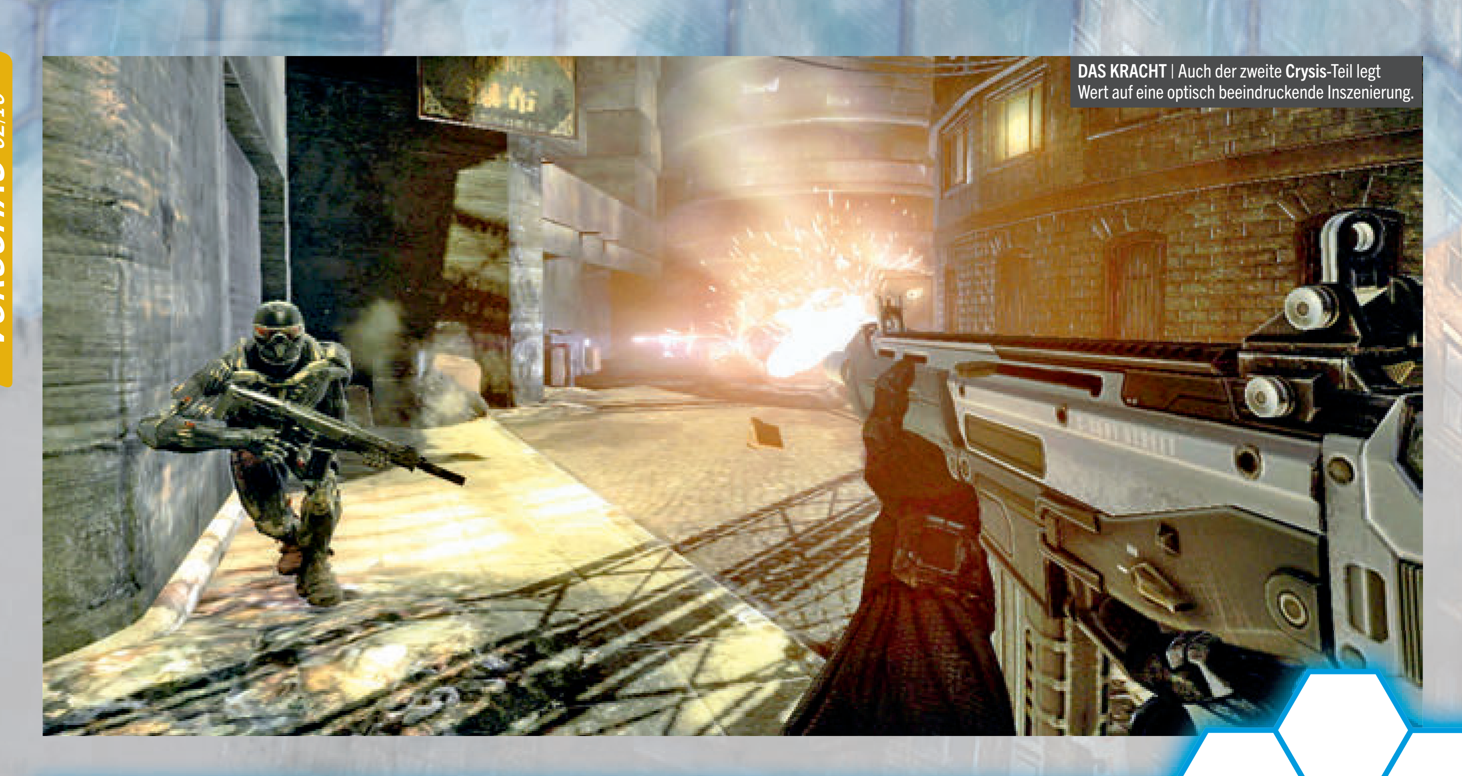
ERSTEINDRUCK

Robert Horn



Zwei Meinungen streiten in meinem Kopf. Die eine schimpft fortwährend, dass es ja wohl schon genug Action-Spiele in Großstädten gibt und dass Crytek bloß bei ihrem Dschungelthema bleiben sollen. Die andere, nicht ganz so laut und aufdringlich, schwelgt angesichts der atemberaubenden Bilder und der Vorstellung, mit dem modifizierten Nano-Anzug durch New York zu ziehen und das im ersten Teil so geliebte Katz-und-Maus-Versteckspiel erneut zu zelebrieren. Dieser Streit wird wohl noch ein wenig andauern.

GENRE: Ego-Shooter
ENTWICKLER: Crytek
ANBIETER: Electronic Arts
TERMIN: Noch nicht bekannt



DAS KRACHT | Auch der zweite **Crysis**-Teil legt Wert auf eine optisch beeindruckende Inszenierung.

Cryengine 3: Die Technik

Von: Marc Sauter

Die Technologie, die Crysis 2 zum Leben erweckt.

Bereits **Far Cry** basierte auf einer Cryengine (CE) – der ersten, um genau zu sein. **Crysis** verwendet die zweite Generation der CE.

Die Cryengine 3 wiederum setzt **Crysis 2** in Szene und zwar nicht nur auf dem PC, sondern auch auf der Playstation 3 und der Xbox 360. Die Engine bietet allerdings nicht nur ein Modul zur Grafikdarstellung, sondern auch für den Sound, die Physik oder beispielsweise die künstliche Intelligenz – kurz: ein komplettes Paket.

Herzstück für die Entwicklung mit der Cryengine 3 ist der Sandbox getaufte Editor mit WYSIWYP. Letzteres steht für „What You See Is What You Play". Die Sandbox arbeitet plattformübergreifend und erlaubt es den Entwicklern, ihre am PC erstellten Spielabschnitte in Echtzeit auf einer Playstation 3 oder Xbox 360 laufen zu lassen. So können Leistungsengpässe oder auch spielerische Auswirkungen getestet werden. Mit sogenannten Developer-Kits, also speziellen Konsolen, ist es gar möglich, dass ein Tester an einer PS3 spielt, während der Level-Designer Versatzstücke in Echtzeit ändert, um die Auswirkungen zu prüfen.

Crysis 2 ist ein Cross-Plattform-Titel, das Hauptaugenmerk für die Cryengine 3 lag daher auf der

PARALLELE ENTWICKLUNG

Der Sandbox-Editor der Cryengine 3 ermöglicht ein zeitgleiches Arbeiten auf allen unterstützten Plattformen. Derzeit sind dies der PC, die Xbox 360 und die Playstation 3. **Crysis 2** wird wahrscheinlich mit einem umfangreichen SDK ausgeliefert.









▲ **SANDBOX IN AKTION** | Während einer Präsentation demonstrierte Crytek parallel eine PC-, eine Xbox-360- und eine PS3-Version. Der Level-Designer kann beispielsweise Objekte verschieben oder Gegner erscheinen lassen. Zugleich spielt ein Tester an der Konsole (oder den Konsolen) und prüft, ob diese Änderung sinnvoll ist. Dies ist allerdings nur mit sogenannten Developer -Kits möglich, diese sind sehr kostspielig.

◄ **EINE FÜR ALLE** | Wenn der Entwickler auf dem PC einen Teil des Steges bewegt, synchronisieren sich die angeschlossenen Xbox 360 und Playstation 3. Dies erlaubt eine effiziente Entwicklung auf allen Plattformen.



LEBENSECHTE VEGETATION | Die CE3 beherrscht nach wie vor die exzellente Darstellung von Flora.

FEUER UND WASSER | HDR, Wet Surfaces, Displacement Mapping und volumetrisches Feuer.

Anpassung für die Konsolen. Aktueller Stand ist eine für Konsolen ambitionierte Auflösung von 1.280 x 720 Pixeln, wahrscheinlich mit zweifacher Multisampling-Kantenglättung.

Zum Vergleich: Das für Konsolenverhältnisse optisch bereits sehr gute **Call of Duty: Modern Warfare 2** läuft nur mit 1.024 x 600 Pixeln bei ebenfalls zweifacher Multisampling-Kantenglättung. **Crysis 2** wird unserer Ansicht nach wahrscheinlich auf den Konsolen wie auch auf dem PC die beste Grafik bieten, die ein Spiel bis dato vorzeigen konnte. **Aber nur auf dem PC** kann die CE3 ihre Render-Muskeln voll und ganz spielen lassen: Deutlich mehr Lichtquellen als noch bei der CE2 sowie HDR-Rendering, Global Illumination und Deferred Lighting sorgen für eine realistische, dynamische Beleuchtung der Spielwelt. Weiche Schatten und Umgebungsverschattung (Ambient Occlusion) bieten den passenden Kontrast.

Sehr hoch aufgelöste Texturen samt dreidimensionalen Oberflächen (Parallax Mapping und Normal Maps) verschönern die Spielwelt, das Wasser wirkt unter anderem aufgrund einer Wellen-und-Wind-Simulation echter denn je. Durch die Haut scheinendes Licht und ein Mimik-Editor ermöglichen glaubwürdige Charaktere, welche dank einer Skelettanimation und überarbeiteter künstlicher Intelligenz sowie Wegfindung noch menschlicher wirken.

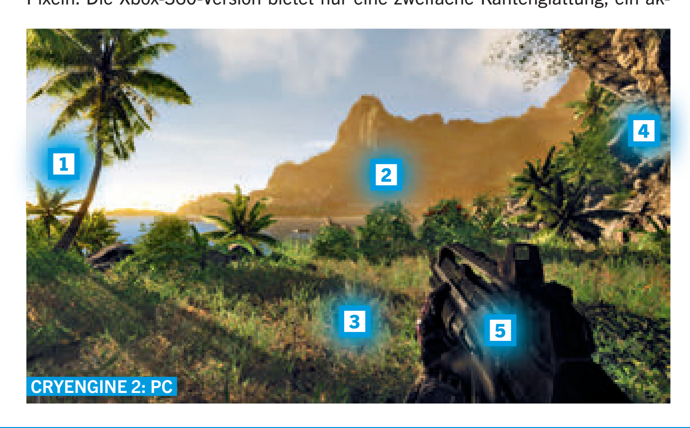
Mit an Bord: eine interaktive zerstörbare Umgebung sowie verbesserte Physik und effizienteres Streaming. Dies alles berechnet der Prozessor mithilfe der verbesserten Mehrkernunterstützung. **Eine DirectX-11-Unterstützung** samt Hardware-Tessellierung für eine noch bessere Optik und schneller berechenbare Effekte (per Direct Compute 5) hat Crytek zwar noch nicht angekündigt (derzeit bietet die Cryengine 3 offiziell nur Direct X 9 und Direct X 10), wir vermuten jedoch stark, dass das finale **Crysis 2** auf dem PC mit Direct X 11 aufläuft.

Denn Crytek wäre nicht Crytek, wenn nicht auch **Crysis 2** technisch jedes andere Spiel in den Schatten stellen würde. ❑

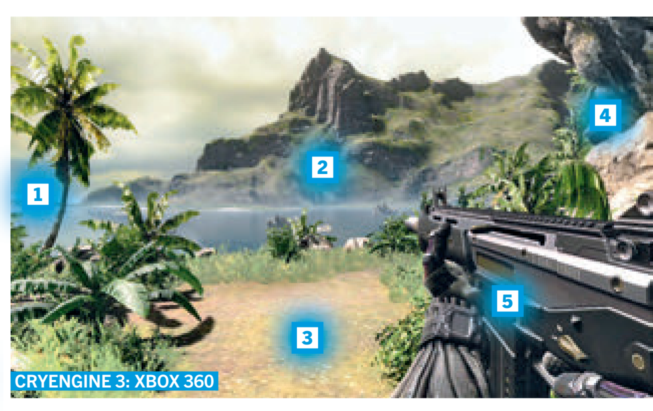
PC VS. KONSOLE

Im direkten Vergleich zwischen der Cryengine 3 auf der Xbox 360 und der Cryengine 2 auf dem PC zeigt sich, dass Letzterer (derzeit) die Nase klar vorne hat.

Das linke Bild zeigt die PC-Version von **Crysis** in Kombination mit höher aufgelösten Texturen und besserer Beleuchtung, das rechte Bild stammt aus einer CE3-Präsentation auf der Xbox 360. Beide Screenshots bestehen aus 1.280 x 720 Pixeln. Die Xbox-360-Version bietet nur eine zweifache Kantenglättung, ein aktueller PC dagegen erlaubt eine achtfache Vollbildglättung. Sehr gut zu sehen ist dies an der Palme [1] und der SCAR [5]. Niedriger ist die Auflösung der Texturen, sehr gut zu sehen am Felsen [4] rechts im Bild und dem Bergmassiv [2] im Hintergrund sowie bei der Xbox 360 auf dem Boden [3]. Der Boden der PC-Version weist einen üppigeren Bewuchs auf [3], bei der Xbox 360 fehlt hier Gras und es offenbaren sich ungefilterte Texturen. Optisch stellen die Konsolen-Versionen aktuell einen Rückschritt gegenüber dem PC dar. Wir vermuten, dass sich daran nichts ändern wird. Ebenfalls wahrscheinlich: Die PC-Version von **Crysis 2** wird Teil 1 grafisch schlagen – gesehen haben wir **Crysis 2** mit vollen Details jedoch nicht.



CRYENGINE 2: PC



CRYENGINE 3: XBOX 360



NICHT ZIMPERLICH | Solche Hausdurchsuchungen stehen auf der Tagesordnung und werden realitätsnah umgesetzt.

Medal of Honor

Von: Sebastian Weber

Der Zweite Weltkrieg ist Geschichte – Medal of Honor widmet sich aktuellen Themen.

Irgendwo in Afghanistan. Einige CIA-Agenten treffen sich an einem geheimen Ort mit einem Iraner, der als Doppelagent die Al-Qaida unterwandern und so wichtige Informationen über hochrangige Terror-Offiziere beschaffen soll. Genannter Spion stand lange Zeit unter Beobachtung, da er für die Extremisten arbeitete, ließ sich dann in Gefangenschaft aber davon überzeugen, die Seiten zu wechseln. Nun, nach etlichen Monaten, scheint das Ziel erreicht, alle relevanten Details sind beschafft, sodass die CIA bald losschlagen kann. Doch dann geschieht das Unerwartete. Der vermeintliche Doppelagent hat in Wirklichkeit nicht für die CIA die Al-Qaida unterwandert, sondern genau andersherum. Er zündet eine Bombe und sieben US-Agenten sterben, als Rache für Angriffe seitens der amerikanischen Streitkräfte. Was sich anhört wie der Stoff aus einem Hollywood-Streifen, geschah Ende Dezember 2009 tatsächlich und könnte auch 1:1 eine Mission in Electronic Arts' neuem **Medal of Honor** sein, denn das beschäftigt sich genau mit diesem Thema.

Der Titel spielt – Sie ahnen es sicher bereits – in Afghanistan und beleuchtet einige Facetten aus diesem noch aktuellen Konflikt. Die Entwickler schildern dabei allerdings zwei völlig unterschiedliche Perspektiven, wie US-Soldaten den Alltag dort erleben, sie teilen den Spielverlauf also.

Unter dem Begriff Sledgehammer fasst EA das zusammen, was man aus den Vorgängertiteln schon kennt. Zusammen mit einem Platoon oder noch mehr Soldaten ballern Sie sich durch die Levels. Sledgehammer, zu Deutsch „Vorschlaghammer", steht also für die brachiale Gewalt, die solch groß angelegte Offensiven bedeuten. In diesen Missionen erleben Sie Angriffe auf feindliche Stellungen mit Luftunterstützung, Patrouillen, Durchsuchungen und so weiter. All das, was man aus den aktuellen Nachrichten kennt. Auch sollen Sie in die Haut eines Piloten schlüpfen dürfen und dann mit den Bordkanonen Ihres Helis auf feindliche Verbände ballern.

Wer nun direkt funkelnde Augen bekommt und hofft, dabei ein eigenes Squad befehligen zu dürfen, den müssen wir enttäuschen.

Profi-Krieger

Im neuen **Medal of Honor** schlüpfen Sie in die Haut von Spezialkommandos, die sowohl die bestmögliche Ausrüstung nutzen als auch extrem gut ausgebildet sind.

MEDAL OF HONOR GEGEN MODERN WARFARE – DER VERGLEICH

REALISMUS

In **Modern Warfare** nutzen Sie realistische Taktiken, öffnen also etwa eine Tür mit einem Sprengkörper, um den Raum dahinter zu stürmen. Das mischen die Entwickler aber mit Zeitlupensequenzen. **Medal of Honor** soll authentischer daherkommen. Die Entwickler legen dank ihren Beratern großen Wert auf Realismus, ohne eine Simulation anzustreben.



ANGRIFF VON OBEN

Die **Modern Warfare**-Reihe erlaubt es Ihnen, aus der Luft heraus auf Ihre Feinde zu ballern oder Luftschläge zu ordern, selbst fliegen dürfen Sie aber nicht. In **Medal of Honor** sollen Sie dagegen – das haben uns die Entwickler bestätigt – in einigen Einsätzen sogar einen Piloten spielen. Wie diese Missionen genau ablaufen, wissen wir noch nicht.



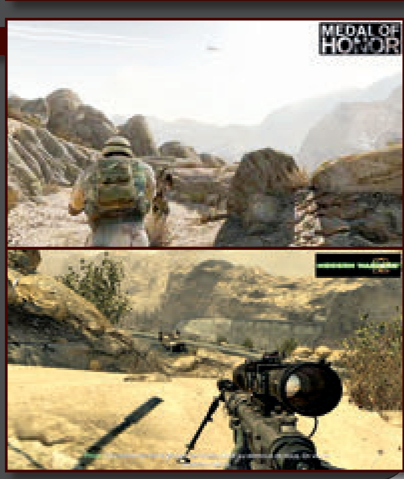
MORALFRAGE

Modern Warfare 2 machte Schlagzeilen, weil Sie in der berüchtigten Flughafenmission auf unbewaffnete Zivilisten feuern (zumindest in der englischen Version). Im Trailer von **Medal of Honor** kommt ein Selbstmordattentäter vor. Wie weit die Entwickler in Sachen fragwürdiger Inhalte am Ende gehen, ist noch offen. Das Thema Afghanistan bietet jedenfalls viel Zündstoff.



DIE OPTIK

In Sachen Umsetzung stehen sich die beiden Titel scheinbar in nichts nach. Beide Spiele fangen die Trostlosigkeit und die Größe der wüstenähnlichen Landstriche glaubwürdig ein. Jedoch sieht es so aus, als ob **Medal of Honor** am Ende die Nase leicht vorn hätte, wenn es um den Detailgrad der Grafik geht. Zumindest lassen die uns gezeigten Szenen darauf schließen.

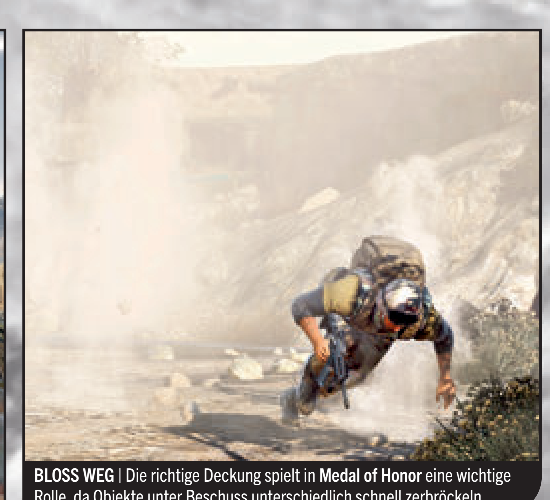


Zwar wollten die Entwickler auf Nachfrage nicht mit der Sprache rausrücken, allerdings lassen die Reaktionen darauf schließen, dass Sie in **Medal of Honor** – wie auch in **Call of Duty** – nur ein kleiner Teil einer Einheit sind, aber keine Befehlsgewalt haben.

Den Gegensatz zu den Sledgehammer-Großangriffen stellen die Tier-1-Passagen dar. Statt mit der Tür ins Haus zu fallen, ist hier behutsames Vorgehen angesagt, denn die Mitglieder dieser Spezialeinheit sind darauf trainiert, in kleinen Verbänden extrem wichtige Einsatzziele zu erreichen, zum Beispiel Einrichtungen zu sabotieren oder hochrangige Offiziere des Gegners auszuschalten. In einer Beispielmission fuhren die Jungs, getarnt als Afghanen, in drei Autos durch eine Stadt. Eine feindliche Patrouille hielt die Wagen auf und befragte die Fahrer nach ihrem Ziel. Dabei flog die Tarnung auf, zwei Raketenwerfergeschosse zerlegten die Fahrzeuge vor unserem Charakter. Die drei überlebenden Tier-1-Kameraden aus unserem Wagen mussten sich von da an durch die Wirren der fremden Stadt zu einem Checkpoint vorkämpfen, um dort aus dem Schlamassel herausgeholt zu werden. Auffällig dabei war, dass während der Flucht etliche spielerische Freiheiten dafür sorgten, dass Sie taktisch vorgehen können: Sie dürfen Lichter ausschalten, damit Ihre Gegner Sie nicht mehr sehen, Sie dagegen sind mit einem Nachtsichtgerät ausgestattet. Oder aber Sie zerballern die Deckung Ihres Gegenübers und sogar Holzstege, auf denen die Schergen laufen, damit diese in die Tiefe stürzen. Überhaupt: Deckung scheint im neuen **Medal of Honor** einen hohen Stellenwert zu haben, denn es lassen sich viele der Objekte in der Umgebung zerschießen.

Doch obwohl gerade die Tier-1-Levels augenscheinlich mehr spielerische Freiheiten bieten als die Kon-


HILFE NAHT | Hin und wieder dürfen Sie auf Luftunterstützung zählen. Ob Sie diese aber selbst anfordern, steht noch nicht fest.


BLOSS WEG | Die richtige Deckung spielt in **Medal of Honor** eine wichtige Rolle, da Objekte unter Beschuss unterschiedlich schnell zerbröckeln.

DER MULTIPLAYER-PART

Den Mehrspielerteil von **Medal of Honor** entwickelt ein eigenes Team – nämlich Dice!



DICE? WER IST DAS DENN?

Eigentlich sollte sich kein Ego-Shooter-Fan die oben genannte Frage stellen. Falls Ihnen der Name aber tatsächlich nichts sagt, hier noch mal eine Zusammenfassung, wer Dice ist und was die Jungs bisher gemacht haben: Das schwedische Entwicklerstudio wurde bereits im Jahr 1989 gegründet und brachte noch im selben Jahr sein erstes Spiel auf den Markt, nämlich **Pinball Dreams**. Darauf folgten einige Jahre, in denen die Nordmänner eher unbekannte Titel produzierten. Ihren großen Wurf schafften sie 2002 mit einem der bekanntesten Mehrspieler-Shooter, **Battlefield 1942**. In den folgenden Jahren erschienen etliche weitere Ableger der **Battlefield**-Reihe, zuletzt **Battlefield 2142**. Im Jahr 2006 kaufte Electronic Arts 100 Prozent der Dice-Aktien und gliederte die Schweden somit ein. Sicher kein schlechter Schachzug.



DIE GLORREICHEN VIER | Die **Battlefield**-Reihe zählt zu den besten Mehrspieler-Shootern und hat Dice bekannt gemacht.

DAS MACHT DICE IM MOMENT

Die fleißigen Schweden bauen ihre **Battlefield**-Reihe immer weiter aus. Im Moment werkeln sie zum einen an der PC-Version von **Battlefield 1943**, sozusagen einer Hommage an den allerersten **Battlefield**-Teil. Darin finden Sie etliche Karten, die Sie noch von früher kennen sollten, und die Spielmodi sind ebenfalls klassisch. Daneben entsteht gerade die Fortsetzung von **Battlefield: Bad Company**. **Bad Company** war 2008 Dices Ausflug in den Einzelspieler-Shooter-Bereich. Das Spiel erschien zwar nur für die Konsolen, heimste dort aber jede Menge Lob ein. Die Weiterführung kommt im März 2010 auch für den PC. Bezeichnend sind dort der wunderbare Humor und das tiefgehende Zerstörungssystem, das es Ihnen erlaubt, Häuser bis auf die Grundmauern zu zerlegen. Da Dice für Mehrspieler-Action bekannt ist, enthält auch **Bad Company 2** einen umfangreichen und ausgefeilten Mehrspieler-Modus. Neben diesen beiden Großprojekten betreut Dice seinen kostenlosen Shooter-Spaß **Battlefield Heroes**. Sie sehen also, die alten Schweden sind dick im Geschäft.



BATTLEFIELD ★★★ 1943 ★★★

◀ **HOMMAGE** | **Battlefield 1943** erinnert stark an den allerersten Teil der Reihe. Wann es für den PC kommt, ist ungewiss.



BATTLEFIELD BAD COMPANY

▶ **ENDLICH** | Mit **Battlefield: Bad Company 2** bekommen PC-Spieler erstmals einen Singleplayer-Shooter von Dice.

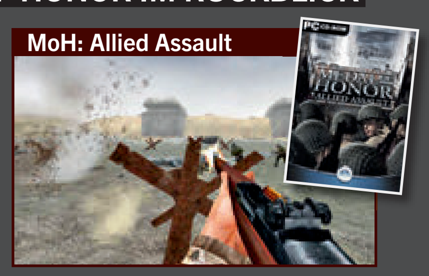
DAS ERWARTEN WIR FÜR MEDAL OF HONOR

Dice ist für Mehrspieler-Shooter bekannt, die bis ins kleinste Detail ausgefeilt sind und reibungslos funktionieren. Bereits in **Battlefield 2** haben die Schweden gezeigt, dass sie sich auch in der Moderne zu Hause fühlen und ihr Spielkonzept sehr gut auf eine Irak-Afghanistan-Bühne bringen können. Die Konkurrenz **Modern Warfare** bietet ein Ranking-System, freischaltbare Waffen und Goodies, seit Teil 2 aber keine Dedicated Server mehr, was für Probleme sorgt. Dice kann hier aus seiner Erfahrung schöpfen und gleichziehen, denn sowohl Ränge als auch freischaltbares Equipment boten die Spiele der Schweden schon vor ein paar Jahren. Wenn Dice es also schafft, wie für **Battlefield** üblich, große Karten, abwechslungsreiche und taktische Spielmodi, eine große Waffen- und Fahrzeugauswahl sowie ein motivierendes Rangsystem mit einem stabilen Netzwerk-Code zu kombinieren, steht dem Erfolg des Mehrspielers von **Medal of Honor** nichts mehr im Wege. Und wer weiß, vielleicht haben die Schweden ja auch ein paar Neuerungen im Gepäck. Aus unserer Sicht ist es also ein äußerst schlauer Zug seitens EA, die hausinternen Mehrspieler-Experten an das Projekt zu setzen. Denn anders kann man mit der scheinbar übermächtigen Konkurrenz nicht gleichziehen.

MEDAL OF HONOR IM RÜCKBLICK

Obwohl Medal of Honor ohne Untertitel daherkommt, ist es Teil einer langen und erfolgreichen Shooter-Reihe. Welche Teile es bisher gab und was diese auszeichnete, verraten wir Ihnen hier.

MoH: Allied Assault



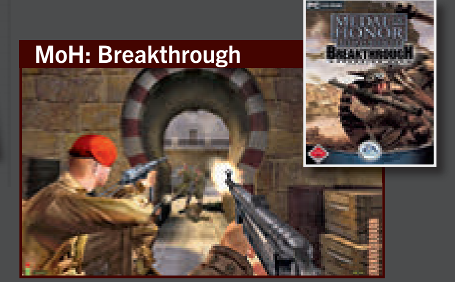
Das erste **Medal of Honor** für den PC war wie ein Kinofilm inszeniert (Vorbild war teilweise **Der Soldat James Ryan**). Trotz kurzer Spielzeit fesselte der Titel dank seiner ausgewogenen Missionen.

MoH: Spearhead



Eine enorm kurze Spielzeit von nur vier Stunden und wenig Abwechslung – das erste **Allied Assault**-Add-on kam nicht ans Hauptspiel heran, sondern zeigte, wie eintönig ein Ego-Shooter sein kann.

MoH: Breakthrough



Add-on Nummer 2 war besser. In Afrika und Italien fielen die Schlachten spannender aus als die in **Spearhead**. Außerdem bot es Momente, die an die inszenatorische Raffinesse des Hauptspiels erinnerten.

2002 — 2002 — 2003



◀ **FIESE FALLE** | Was aussieht wie ein Gefangener, ist eine lebende Bombe. Mit solchen Gemeinheiten müssen Sie in **Medal of Honor** des Öfteren rechnen, auch wenn solche Inhalte moralisch ein wenig fragwürdig scheinen.

▼ **REALISTISCH** | Die Charaktermodelle wirken realitätsnah. Die leistungsstarke Grafik-Engine und der gut gewählte Beraterstab helfen dabei. Auch die Bewegungen überzeugen.

kurrenz aus dem Hause Activision, basiert die meiste Action in **Medal of Honor** natürlich auf Skripten, die Sie auslösen, sobald Sie einen bestimmten Punkt auf der Karte erreichen. Ob diese Szenen über das gesamte Spiel hinweg die Klasse eines **Modern Warfare 2** erreichen, lässt sich noch nicht beurteilen, die gezeigten Missionen überzeugten uns aber.

Sie werden sich nun sicher fragen, was es mit diesem Tier 1 überhaupt auf sich hat. Vor Ort bei EA trafen wir die Berater, die EA für **Medal of Honor** an Bord geholt hat. Diese sind ebensolche Tier-1-Soldaten. Tier 1 ist aber nicht der Name der Einheit, der sie angehören, sondern nur eine Kategorisierung. Soll heißen: Der typische GI, der in Afghanistan auf Patrouille geht, gehört einer Stufe von Soldaten an, etwa Tier 3. Darüber, also einen Rang über diesen, finden Sie die Jungs aus den Spezialeinheiten, etwa die Navy Seals, die Green Berets und so weiter. Diese wären dann Tier 2. Tier 1 ist demzufolge die höchste und spezialisierteste Stufe, die man im US-Militär erreichen kann (wobei die genannten Zahlenbeispiele rein fiktiv sind, da wir nicht wissen, wie viele Tiers unterhalb der 1 tatsächlich existieren). Um es kurz zu machen: Wer es auf die Tier-1-Ebene geschafft hat, ist der Beste der Besten der Besten. Das äußert sich nicht nur darin, dass Sie entsprechend ausgebildet sind und zum Beispiel Ihre Waffen in Sekundenschnelle auseinandernehmen oder Ähnliches, sondern dass Sie auch an Einsätze ganz anders herangehen als der normale Soldat. Dieser bekommt von seinem Vorgesetzten einen Befehl, befolgt diesen und hofft, am Ende heil zurückzukommen. Die Tier-1-Spezialisten dagegen setzen sich gleichberechtigt zusammen, besprechen das Ziel ihrer Mission, und wie sie dieses erreichen können, einigen sich also am Ende auf die beste Vorgehensweise. Inwieweit dieser Unterschied in **Medal of Honor** am Ende spürbar wird, bleibt offen. Die Jungs, die wir trafen, waren vermummt und durften weder fotografiert noch gefilmt werden, da sie noch immer regelmäßig in verdeckten Operationen in der Welt tätig sind. EA hat sich also wohl die besten Berater geholt, die man haben kann. Denn wer kann besser einschätzen, ob das Spiel glaubwürdig ist, als jemand, der selbst noch im Einsatz ist?

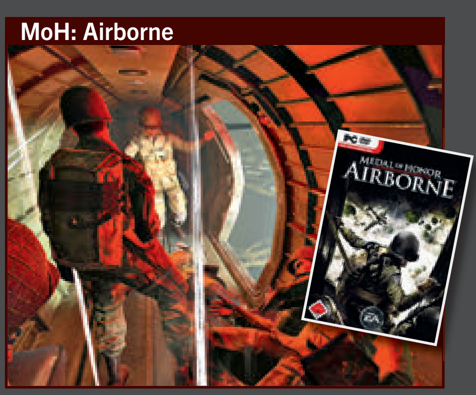
Entsprechend detailliert sind auch die Informationen, die den Entwicklern über die Gegebenheiten in Afghanistan und rund um die Voraussetzungen des Konflikts zur Verfügung stehen. Bisher halten sich die Entwickler bedeckt, was im weiteren Verlauf von **Medal of Honor** auf uns zukommt. Das veröffentlichte Material und der erste Trailer lassen auf Folgendes schließen: Es erwarten Sie groß angelegte Militäroffensiven (also Sledgehammer-Levels), in denen Sie die riesigen Landstriche Afghanistans durchkämmen, aber auch Dörfer nach Gegnern durchsuchen. Außerdem scheint es auch einige Stadteinsätze zu geben (seien es Patrouillen oder Offensiven der Tier-1-Agenten), bei denen Sie in den verwinkelten Gassen ständig auf der Hut sein müssen. Selbstmordattentäter sind ebenfalls nicht ausgeschlossen. Das deutet der Trailer an, in dem ein Kerl vor den Soldaten in die Luft fliegt. Starker Tobak. Doch trotz aller grausamen

MoH: Pacific Assault



Endlich raus aus Europa: Die Schlachten gegen die Japaner im Pazifik – allen voran der Überfall auf Pearl Harbor – waren abermals bombastisch inszeniert. Allerdings ging dem Geballer mit der Zeit etwas die Puste aus.

MoH: Airborne

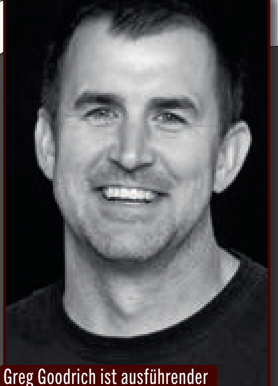


Zurück in Europa, zurück auf all den bekannten Schlachtplätzen, die Sie in den Vorgängern bereits dutzendfach von den Deutschen befreit haben. Diesmal schlüpfen Sie in die Rolle von Fallschirmjägern und springen vor Ihren Einsätzen aus dem Flugzeug, um dann durch das Kriegschaos zu segeln. Das ist grandios umgesetzt und beeindruckt, hat aber spielerisch kaum Einfluss. Dazu packen die Entwickler ein ausgeklügeltes Deckungssystem, das wunderbar funktioniert und Sie flink von Schutz zu Schutz huschen lässt. Der Rest von **Airborne** allerdings mag zwar gute Action-Kost sein, jedoch zeigen sich langsam, aber sicher die Abnutzungserscheinungen vom immergleichen Gameplay und Setting. Zu schablonenhaft ist die Darstellung der fiesen Nazis, genau wie der Spielverlauf.

2004 — **2007**

INTERVIEW MIT **GREG GOODRICH**

„Afghanistan als Schauplatz lag auf der Hand."


Greg Goodrich ist ausführender Produzent bei Electronic Arts.

PC Games: Mit dem neuen **Medal of Honor** verlasst ihr endlich den Zweiten Weltkrieg als Schauplatz. Seid ihr glücklich über diesen Wechsel?

Goodrich: „Oh ja, wir sind sehr froh darüber und wir sind überaus zufrieden damit. Richard (Anm. d. Redaktion: Richard Farrelly, Kreativdirektor von **Medal of Honor**) sagte mal zu mir, dass er nun länger an Spielen über den Zweiten Weltkrieg gearbeitet hat, als der eigentliche Krieg dauerte. Das fanden wir witzig. Aber mal im Ernst: Ich glaube, wir haben jeden Aspekt, den es zu diesem Konflikt zu schildern gibt, schon dutzendfach in unseren Spielen thematisiert. Deshalb wurde es Zeit."

PC Games: Wie seid ihr dann letztlich auf Afghanistan gekommen?

Goodrich: „Es war sozusagen eine ganz natürliche Entscheidung. Wir hatten einen Sack voll Geschichten und Dingen, von denen wir von unseren Beratern erfuhren, die wir erzählen wollen. Und all das war einfach dort angesiedelt, daher war die Entscheidung nicht schwer. "

PC Games: Glaubt ihr nicht, dass ein so aktuelles Thema zu hart ist, um es in einem Spiel zu behandeln?

Goodrich: „Na ja, egal ob Spiel, Film oder Buch, am Ende erzählen wir alle nur eine Geschichte. Mit unserem Medium können wir die Leute auf ganz besondere Weise erreichen und ihnen einfach den Alltag der Soldaten dort drüben in Afghanistan näher bringen, so realistisch, aber auch so respektvoll, wie es geht. Wir sind uns aber dessen bewusst, dass es vielleicht nicht jeder gutheißen wird."

PC Games: Wie viele der Missionen im Spiel beruhen auf tatsächlichen Einsätzen?

Goodrich: „Wir lassen uns von den realen Geschehnissen inspirieren. Wir bauen aber keine reale Mission bis ins Detail exakt nach, sondern erzählen unsere Geschichte und erfinden dafür Einsätze, die allerdings mithilfe unserer Berater so realistisch wie möglich umgesetzt werden. Sprich: Das, was ihr seht, hätte tatsächlich so stattfinden können."

PC Games: Auf den ersten Blick könnte man ja nun meinen, ihr kopiert dreist von der **Modern Warfare**-Reihe. Wie verteidigt ihr euch da?

Goodrich: „Das ist ja eine ganz natürliche Reaktion. Aber letztlich ist der Schritt in die Gegenwart ja nur die Bühne, die wir ebenfalls nutzen, und wir legen unseren Fokus einfach stärker auf Authentizität als auf Bombast. Aber ganz ehrlich: Wenn uns wirklich jemand mit **Modern Warfare** vergleicht, finde ich das sogar cool, denn es ist eine wirklich großartige Reihe. Und mit dieser in einem Atemzug genannt zu werden, klingt natürlich nicht schlecht."

PC Games: Sprich: Der Hauptunterschied ist in euren Augen der größere Realismus?

Goodrich: „Sozusagen ja. Wir versuchen einfach, die Action ein wenig auf dem Boden der Tatsachen zu halten, das heißt, der gesamte Stil des Spiels wirkt etwas authentischer."


▼ **TARNEN UND TÄUSCHEN** | Die Tier-1-Einsätze spielen sich viel taktischer als die Sledgehammer-Ballereien. Oft müssen Sie sogar unentdeckt bleiben und sind deshalb verkleidet.


▶ **WEITE FLÄCHEN** | Da Afghanistan viele offene Areale bietet, dürfen Sie scheinbar auch Fahrzeuge nutzen, um voranzukommen. Gesehen haben wir davon bislang jedoch nichts.

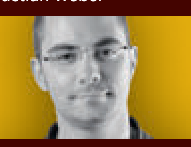
Inhalte – Einsätze, wie sie tatsächlich stattgefunden haben, wollen die Entwickler aus Pietätsgründen nicht nachstellen. Generell fängt **Medal of Honor** den Krieg in Afghanistan actionreicher ein, als er in Wirklichkeit verläuft. Aber mal ganz ehrlich: Wer will in einem Spiel schon stundenlang mit einem Jeep durch die Wüste eiern und es passiert rein gar nichts?

Obwohl die Entwickler versuchen, ihren Shooter einigermaßen realistisch zu halten, fällt natürlich nicht nur der Spielverlauf actionreicher aus als die Realität, auch die Inszenierung ist etwas übertrieben. Grafisch braucht sich **Medal of Honor** vor der Konkurrenz nicht zu verstecken, einige der Texturen und Objekte, etwa Felsbrocken, erreichen schon beinahe **Crysis**-Niveau. Feuern Sie auf Objekte in der Umwelt, zerlegt es diese zudem physikalisch korrekt, sodass Sie leicht erkennen, wie lange zum Beispiel eine Säule Ihnen noch Deckung bietet und so weiter.

Da **Medal of Honor** nun einen krassen Schnitt erlebt und endlich mal was anderes macht, als uns durch den Zweiten Weltkrieg zu hetzen, liegt die Vermutung nahe, dass auch neue Entwickler dahinter stehen. Aber falsch gedacht. Das Team setzt sich aus alten **Medal of Honor**-Hasen zusammen, die teilweise schon seit dem allerersten Teil dabei sind. Die beiden Chefs Greg Goodrich und Richard Farrelly haben zum Beispiel auch schon jede Menge virtuelle Kriegserfahrung: Goodrich hat unter anderem an **World in Conflict** und **No One Lives Forever 2** mitgearbeitet, Farrelly werkelte seit 2004 an der **Call of Duty**-Reihe und zuvor an etlichen Shootern, die in Deutschland aber indiziert wurden. Die Leute hinter **Medal of Honor** haben also genug Erfahrung, um ein so heikles Thema wie Afghanistan im Herbst auf den Bildschirm zu bringen. Und obwohl der Titel erst kürzlich angekündigt wurde, scheint der Release-Termin realistisch. Die Entwickler hatten den Plan, bis Weihnachten 2009 das Spiel inhaltlich komplett fertigzustellen, um sich dann die restliche Zeit damit zu beschäftigen, Bugs zu beseitigen und die vielen Skripte aufeinander abzustimmen, damit alles absolut rund läuft. Das, was wir bisher gesehen haben, lässt uns davon ausgehen, dass dies ohne Weiteres geklappt hat. ❑

ERSTEINDRUCK

Sebastian Weber



Nachdem ich das Spiel in Bewegung gesehen habe, gefällt es mir beinahe besser als **Modern Warfare 2**. Da hat mich nämlich gestört, dass die Entwickler die Story über Bord werfen, den Spieler unbedingt schocken wollen und die Pappkameraden-Gegner viel zu vorhersehbar in den Levels verteilt sind. Das scheint in **Medal of Honor** nicht so auffällig zu sein. **Medal of Honor** könnte mit **Modern Warfare** gleichziehen.

GENRE: Ego-Shooter
ENTWICKLER: Electronic Arts
ANBIETER: Electronic Arts
TERMIN: Herbst 2010

„GEH DEM ONLINE-GLÜCKSSPIEL NICHT INS NETZ.“



Online-Glücksspiele sind gesetzlich verboten!

Wer trotzdem spielt oder Spiele um Geld anbietet, handelt illegal. Online-Glücksspiele sind gefährlich, weil sie anonym und alleine gespielt werden. Das kann schnell zur Sucht führen. Infos & Beratung unter:

Tel. 0800 - 1 37 27 00 (kostenlos & anonym) oder www.spielen-mit-verantwortung.de

BUNDESZENTRALE FÜR GESUNDHEITLICHE AUFKLÄRUNG BZgA







1. IN REIH UND GLIED | Linien-infanterie bildet das Rückgrat jeder Armee. Je erfahrener die Soldaten, desto wirkungsvoller ihr Angriff.

2. BEDROHUNG | Artillerie war eines von Napoleons wichtigsten Werkzeugen. Im Kampf ist sie unersetzlich.

3. ROSS | Kavallerie eignet sich am besten zur Unterstützung der eigenen Flanken. Einem Sturmangriff dieser Reiter hält kaum etwas stand.

Napoleon: Total War

Von: Robert Horn

Die Sneak Peek musste ausfallen, Probe gespielt haben wir dennoch.

Erstens kommt es anders und zweitens, als man denkt. Genauso ging es uns und vier PCG-Lesern, die eigentlich bei Entwickler Creative Assembly auf der Matte stehen und **Napoleon: Total War** spielen wollten. Warum es nicht geklappt hat, lesen Sie im Kasten unten links. Schließlich schnappten wir uns kurzerhand die Beta-Fassung des Strategiespiels und präsentieren Ihnen hier erste, eigens tagelang erspielte Eindrücke. Unsere Gewinner haben wir nicht vergessen: Sie durften die Entwickler zumindest schriftlich mit Fragen löchern. Die Antworten wollen wir Ihnen nicht vorenthalten.

Die Geschichte Napoleons, übrigens eine der am besten dokumentierten Epochen dieser Zeit, erzählen die Entwickler in drei unterschiedlich komplexen Kampagnen. Eine vierte stellt das Tutorial dar, in dem Sie mit dem noch jugendlichen Napoleon von Elba nach Frankreich ausrücken, um die Kunst des Krieges zu studieren. Gekämpft wird hier noch nicht, dafür werden grundlegende Dinge wie Einheitenbewegung und Kameraführung erklärt. Für **Total War**-Kenner ein alter Hut. Die wahren Neuerungen und zigfachen kleinen Änderungen erfahren Sie erst in den Napoleon-Kampagnen, die Sie von Italien über Ägypten in den Kampf um die Vorherrschaft in Europa schicken.

Wir starten unser Abenteuer mit dem Italienfeldzug, der von 1796 bis 1797 ging. Dieses eine Jahr ist ein Zeitraum, der im Vorgänger **Empire** sehr schnell vergangen wäre. Da nun aber die Rundenzeiten verändert wurden, brauchen Sie schon ein paar Spielstunden, bevor die

KEINE SNEAK?

Eigentlich sollte an dieser Stelle der Artikel über unsere Leserreise zu Creative Assembly stehen:

Die vier Gewinner der Sneak Peek, Fabian Held, Andreas Reinartz, Benjamin Meyer und Christian Weigel, waren eingeladen, mit uns nach England zu fliegen und dort im Rahmen einer Sneak Peek einen Tag lang **Napoleon: Total War** zu spielen. Die Vorfreude war enorm, die Flüge gebucht und der Aufbruch schon im Gange, als uns das Wetter einen Strich durch die Rechnung machte: London eingeschneit, nichts ging mehr. Tut uns leid!

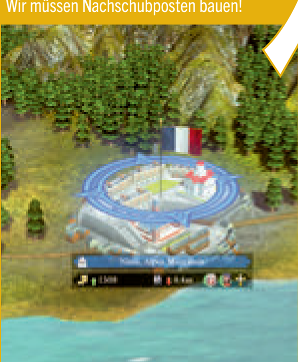


GRANATE! | Grenadiere sind furchterregende Gegner für eingekesselte Truppen.

KAPITEL 1: DER ITALIENFELDZUG

Wir haben uns die erste der drei Napoleon-Kampagnen ganz genau angeschaut:

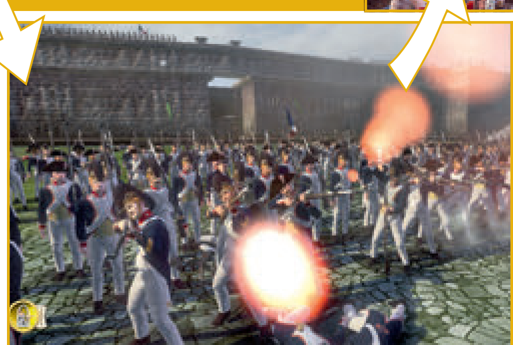
ANFANG | Mit wenig Ressourcen und nur zwei kleinen Armeen starten wir im südlich gelegenen Nizza. Unser Auftrag lautet, das entfernte Klagenfurt einzunehmen, damit wir Zugang nach Wien erhalten. Um die Vormachtstellung in der Region kämpfen viele Nationen wie Sardinien, die Toskana und natürlich der Erzfeind Österreich. Unser größtes Problem ist aber die Versorgung der Truppen. Wir müssen Nachschubposten bauen!





FRONTEN | Nach ersten Vorstößen Richtung Norden erklärt uns der Kirchenstaat den Krieg. Da unser Budget recht knapp ist, verwenden wir wertvolle Zeit darauf, unsere angeschlagenen Armeen aufzufrischen, bevor wir einen Abstecher nach Süden wagen, um die Provinzhauptstadt des Feindes direkt anzugreifen. Inzwischen fällt die Nation Toskana aus dem Norden in unsere Ländereien ein und erobert die schwach verteidigten Städte. Wir ordern ein wenig Nachschub aus Nizza und drängen die Eindringlinge unter hohen Verlusten zurück. Schließlich ergibt sich auch der Kirchenstaat, wir fordern freien Durchgang durch seine Gebiete. Doch die größte Hürde kommt noch.

FESTUNG | Der strategisch wichtigste Punkt in Norditalien ist Mantua, eine gewaltige Festungsanlage, die zudem über Artillerieproduktionsstätten verfügt. Ohne dieses Bollwerk zu erobern, würden dem Feldzug nach Klagenfurt wichtige Ressourcen durch die Lappen gehen. Gerade die Kanonen erweisen sich in den Schlachten als wahre Wunderwaffen. Wir rüsten Napoleons Armee bis zum Anschlag auf, was viel Zeit in Anspruch nimmt. Große Teile der Armee bestehen inzwischen aus harten Veteranen, die gemeinen Soldaten überlegen sind. Der Sturm auf Mantua (eine Kapitulation wurde abgelehnt) erweist sich als zäh und blutig. Aufgrund der Disziplin unserer Männer stürmen wir den Innenhof der Festung und zwingen die Österreicher zur Flucht.



LANGER MARSCH | Mit der nötigen Artillerie aus Mantua ausgestattet, ziehen wir weiter Richtung Klagenfurt. Immer wieder bereitet uns die Nation Toskana Probleme, die ständig unsere zurückgelassenen Städte überfällt. Wir investieren in teure Verteidigung, reißen ein großes Loch in die Finanzen. Wenn wir jetzt eine Armee verlieren, können wir das nicht mehr ausgleichen. In letzter Minute erobern wir nach hartem Kampf Klagenfurt.

Kampagne beendet ist. Trotzdem setzt Sie das zeitliche Limit gewaltig unter Zugzwang, trödeln dürfen Sie nicht.

Als junger, unbekannter General ist es Napoleons Aufgabe, die französischen Besitztümer seines Landes in Italien zu beschützen. Doch der ambitionierte Feldherr hat andere Pläne: Er will die verhassten und mächtigen Österreicher besiegen. Deshalb ist es auch unser Ziel, Klagenfurt ganz im Osten der Kampagnenkarte einzunehmen. Denn wenn diese Stadt gefallen ist, steht der Weg nach Wien offen. Die Voraussetzungen, die die Entwickler für unsere ersten Gehversuche geschaffen haben, sind denkbar ungünstig: Wir starten in Nizza, haben kaum Gold und zwei schlecht ausgerüstete Armeen zur Verfügung. Wer es aus dem Vorgänger gewohnt war, mit Dutzenden Heeren gleichzeitig zu hantieren, wird sich hier ein wenig umgucken. Sie haben meist gar nicht die Zeit, selbige in den Ausbau einer gewaltigen Streitmacht zu stecken. Umso wichtiger ist es, dass Sie die bestehenden Soldaten schützen, hegen und pflegen. Das merken wir schnell, als wir Napoleons kleines Heer, bestehend aus Linieninfanterie und ein wenig Artillerie, gegen die erste verfeindete Stadt der Sardinier schicken. Zwar gewinnen wir die Schlacht, unsere Verluste werden aber nicht automatisch wieder ausgeglichen. Erst als wir einen Nachschubposten in der eroberten Provinz einrichten, erholt sich unser angeschlagenes Heer sichtbar. Dennoch vergehen mehrere wertvolle Runden, bevor Napoleons Truppen wieder in voller Mannstärke bereitstehen. Zeit, die wir eigentlich nicht haben!

Der Weg gen Klagenfurt wird von vielen streitlustigen Nationen versperrt. Ein kompliziertes Geflecht aus Bündnissen, Schutzpakten und Feindschaften erwartet uns. Besonders ärgerlich: Wir haben den Kirchenstaat gegen uns aufgebracht. Frieden können wir nur erzwingen, wenn wir die Provinzhauptstadt Ancona einnehmen – und die befindet sich nahezu unerreichbar im Süden der Karte. Außerdem sollen wir die Festung Mantua erobern, die strategisch wichtig in der Kartenmitte liegt und außerdem den immensen Vorteil einer Artillerie-Produktion mit sich bringt.

Es gibt beim Vormarsch der französischen Truppen also viel zu bedenken. Auf dem diplomatischen Sektor haben die Entwickler übrigens auch einiges verändert. Noch immer dürfen Sie dort Handelsabkommen schließen, Provinzen anbieten oder Geldgeschenke machen. Neu hinzugekommen sind … wir nennen es mal „Schweinedeals“: So können Sie Ihrem Verbündeten Boni anbieten, wenn er dafür einen Handelspakt mit anderen Nationen bricht oder sie mit einem Embargo belegt.

PFERDESTÄRKE | Napoleons Reiterei, die Chasseurs à Cheval, schießt auch aus vollem Galopp.

„Werden die Fort-Kämpfe endlich verbessert?“

ANTWORT DER ENTWICKLER:

„In Empire waren die Fort-Schlachten nicht immer perfekt, das wissen wir. Aber wir haben die KI inzwischen mit mehreren Patches deutlich verbessert und sie ist auch unser Startpunkt für Napoleon, um sie weiterzuverbessern. Die Schlachten-KI ist nun in der Lage, Schwachstellen in der Verteidigung zu erkennen, sie anzugreifen und zu durchbrechen, bevor sie überhaupt versucht, ein Fort zu zerstören. Wenn die KI verteidigt, sucht sie nach Engstellen und guten Feuerbereichen, in die sie den Gegner locken kann.“

Christian Weigel ist seit Medieval: Total War ein Fan der TW-Serie.

NAME: Christian Weigel
ALTER: 31 Jahre


KLATSCHNASS | Regen und Dunstschwaden steigern die Schlachtenatmosphäre deutlich.

Benjamin hält die Mod-Unterstützung für Empire für enttäuschend.

„Werdet ihr die Modder unterstützen?“

ANTWORT DER ENTWICKLER:
„Wir bemühen uns immer, Modding zu unterstützen. Wir mögen Mods und wir wissen, dass sie unser Spiel am Leben erhalten. Also machen wir unsere Spiele modbar. Ein Problem sind Modding-Tools. Warum stellen wir keine zur Verfügung? Aus Zeitgründen. Würden wir Monate in die Entwicklung von Mod-Tools stecken, würde diese Zeit unserem Spiel verloren gehen. Und das geht vor. Unsere internen Tools veröffentlichen wir nicht, weil sie … nun ja … intern sind.

NAME: Benjamin Meyer
ALTER: 25 Jahre

Andere Neuerungen finden wir vor allem auf der hübsch überarbeiteten Kampagnenkarte. Da die Handlung der einzelnen Kapitel nun meist auf einem kleineren Areal stattfindet (bei **Empire** galt es immerhin, die komplette bekannte Welt zu erobern), sind die einzelnen Provinzen viel detaillierter, Berge und Täler deutlich erkennbar (und taktisch nutzbar). Solche natürlichen Hindernisse sollten Sie bedenken, wenn Sie Ihre Armeen durch Feindesland manövrieren.

Schon nach einigen Spielstunden merken wir deutlich, wie viel Gewicht die Entwickler auf die Streitkräfte, deren Generäle und Versorgung gelegt haben. Da Sie pro Runde immer nur wenige Truppen rekrutieren können – sofern Sie überhaupt das nötige Geld zur Verfügung haben, schließlich gilt es, gleichzeitig eine einigermaßen funktionierende Wirtschaft aufzubauen –, werden Sie um jede verlorene Einheit trauern. Je länger Truppenteile überleben, desto stärker werden sie. Eine erfahrene Armee ist also von unschätzbarem Wert, da adäquater Ersatz eben nicht in der nächsten Stadt wartet. Während unseres Feldzugs auf Klagenfurt müssen wir uns immer wieder der Entscheidung stellen, ausgedünnte Kompanien regenerieren zu lassen oder den Gewaltmarsch zugunsten der Mobilität weiterzuführen. Die Suche nach geeigneten Nachschubposten beschäftigt uns mehr als der Aufbau der eroberten Städte. Fast fühlen wir uns wie der Feldherr Napoleon – vorausdenkend, besorgt um die Soldaten, immer darauf achtend, eine mobile, gekräftigte Armee zu befehligen. Eine solche Verbundenheit mit Ihren Truppen gab es im Vorgänger nicht – super, Creative Assembly!

Für unsere überstürzte Handlung bekommen wir alsbald die Rechnung präsentiert. Mit nur zwei Armeen haben wir zwar die Nation Sardinien zum Frieden gezwungen und auch den Kirchenstaat in seine Schranken verwiesen, doch Österreich lässt nicht locker, verbündet sich mit der Toskana und beginnt, unsere nahezu schutzlos zurückgelassenen Provinzen eine nach der anderen zurückzuerobern. Geschickt zieht die KI dabei in kurzer Zeit kleinere Truppenteile zu schlagkräftigen Armeen zusammen und beseitigt unseren armseligen Widerstand. Plötzlich stehen wir mit Napoleon zwar kurz vor Klagenfurt, doch hinter uns ist der Nachschub komplett zusammengebrochen. Unsere eigene Gier und das geschickte Manöver der verfeindeten Nationen hat uns an den Rand der Niederlage geführt. Zum Glück kann unser Feldherr Napoleon nicht sterben, sondern wird nur verwundet und kehrt nach einiger Genesungszeit wieder auf das Schlachtfeld zurück.

Einen nicht unerheblichen Teil der Napoleon-Faszination macht mit Sicherheit die aufgebohrte **Total War**-Optik aus. Wie schon in den Vorgängern baut das Spiel in den grandiosen Schlachten eine dichte Atmosphäre auf, die mit diesem Teil einen Spitzenwert erreicht.

HISTORISCHE SCHLACHTEN

Neben der Kampagne dürfen Sie Ihr Geschick als Feldherr auch in historischen Schlachten versuchen:

Die Karten sind dabei allesamt tatsächlich stattgefundenen Kämpfen Napoleons nachempfunden, darunter Schauplätze wie Waterloo, Trafalgar oder Austerlitz. Wir haben uns in die Schlacht bei Ligny gewagt und waren beeindruckt: Der Kampf Frankreichs gegen die preußische Armee unter Feldmarschall Gebhard von Blücher wirkt nicht nur äußerst authentisch, er fordert Ihren inneren Feldherren auch bis aufs Äußerste.

In der Schlacht um das Dorf Ligny vom 16. Juni 1815 erwartet Sie ein groß angelegter Kampf mit mindestens drei Fronten. Kavallerie-Einheiten decken Ihre östliche Flanke (1), während im Westen Linieninfanterie darauf wartet, in das Dorf vorzurücken. Die Preußen haben jede Brücke besetzt (2) und drohen mit schwerer Artillerie, von einem Hügel aus (3) anstürmende Truppen in Stücke zu schießen. Gleichzeitig lauert im Norden Blüchers Verstärkung. Eine echte Nervenprobe für Taktiker.







FERNKAMPF | Kanonen werden im neuesten Teil der **Total War**-Serie noch wichtiger.

„Werdet ihr nicht müde, **Total War**-Spiele zu machen?“

Fabian ist kein ausgewiesener TW-Fan, dafür kennt er jedes RTS.

ANTWORT DER ENTWICKLER:
„Solange wir Total War immer weiterentwickeln und immer wieder mehr probieren, wenn wir eine neue Epoche oder ein neues Thema anfangen, wird uns nicht langweilig. Trotzdem: Wenn eine Idee entsteht, die einfach zu gut ist, um sie links liegen zu lassen, dann machen wir das. Wir haben außerdem ein Konsolen-Team im Haus, das an einem supergeheimen Projekt arbeitet, das uns jeden Tag auf Trab hält.“

NAME: Fabian Held
ALTER: 24 Jahre

Das mag an der neuen, satten und düsteren Farbpalette liegen, die einem Gemälde der damaligen Zeit entsprungen zu sein scheint. Oder auch an den vielen Schlachtenhilfsmitteln, die Ihnen noch mehr das Gefühl geben, ein Feldherr zu sein, der sein strategisches Können mit seinem Gegner misst: Eine Minimap am oberen Bildschirmrand (die für unseren Geschmack noch etwas zu groß ist) zeigt besetzbare Gebäude und feindliche Einheiten, sodass Sie nun Ihre Streitkräfte sinnvoller positionieren und auf Veränderungen schneller reagieren können. Auch der neue Moralbalken direkt über Ihren Soldaten hilft, den Gemütszustand Ihrer Männer richtig einzuschätzen und den Kampfeswillen der Männer im Zweifelsfall mit Verstärkung wieder aufzupäppeln. Als leicht übertrieben, wenn auch wuchtigbeeindruckend empfanden wir die überarbeiteten Explosionen, die Ihre Kamera gehörig ins Wackeln bringen und das Schlachtfeld mit schwarzen Rauchwolken verhüllen. So schweben über dem Kampfgebiet meist dichte Schwaden aus Pulverdampf, aufgewirbeltem Staub und Rauch, die unseren Rechner teilweise gehörig ins Schwitzen brachten. Nichtsdestotrotz ein Augenschmaus!

Die bombastische Geräuschkulisse der marschierenden Soldaten, der satt feuernden Musketenreihen, des krachenden Artilleriefeuers und der gelungen eingespielten historischen Musik ist übrigens in unseren Augen schon jetzt über jede Kritik erhaben.

Einige Ungereimtheiten sind uns beim Spielen dennoch aufgefallen. So vollführte die künstliche Intelligenz auf den Schlachtfeldern hin und wieder nicht nachvollziehbare Manöver oder schoss mit ihren Kanonen direkt in einen Hügel. Unsere Reiterei weigerte sich einmal standhaft, Infanterie auf einer Brücke anzugreifen, während diese sie in aller Ruhe zu Klump schoss. Teilweise stimmen außerdem die Audiokommentare auf dem Schlachtfeld nicht. Auch die Rolle des Generals konnten wir bisher noch nicht richtig einordnen. Ebenso können wir noch keine Aussage zur Forschung treffen. Da wir schon bald mit der Testversion von **Napoleon: Total War** rechnen, werden auch diese offenen Punkte sicherlich bald geklärt. ❑

ERSTEINDRUCK

Robert Horn



Am liebsten würde ich eine Schlacht nach der anderen schlagen, so sehr fesseln mich die neue Optik und dieses tolle Gefühl, Herr über all diese kleinen, wuselnden Soldaten zu sein. Meine Armee liegt mir am Herzen, ich sorge mich um jede einzelne Einheit, freue mich über jeden Sieg, jede taktisch richtige Entscheidung. Logisch, denn wenn ich die Jungs verliere, war's das mit dem Feldzug. Das bringt Stress. Und ganz viel Spaß!

GENRE: Strategie
ENTWICKLER: The Creative Assembly
ANBIETER: Sega
TERMIN: 26. Februar 2010

INTERVIEW MIT MIKE SIMPSON

„Empire war ein schwieriges Projekt“

PC Games: Die Veröffentlichung von **Napoleon** nähert sich mit großen Schritten. Aufgeregt?
Simpson: „Sehr! Wir haben dieses Mal an unserem Produktionsablauf geschraubt, um mehr Zeit zum Testen und für die Qualitätskontrolle zu haben. Das ist eine merkwürdige Sache, wir sind in diesem späten Stadium und es läuft alles richtig gut. Manchmal bekommt man Panik zu diesem Zeitpunkt, aber dieses Mal fühlt sich alles so merkwürdig ruhig an.“
PC Games: Napoleon: Total War konzentriert sich stark auf nur eine Person. Eine gute Entscheidung?
Simpson: „Eine zentrale Sicht auf eine Person hatten wir schon in anderen Spielen. Aber dieses Mal haben wir uns von Anfang an auf einen Menschen konzentriert, mit ihm eine Geschichte erzählt und ein Spiel herum entwickelt. Das war eine interessante Herausforderung und eine gute Erfahrung für uns Entwickler.“
PC Games: Du bist Brite, der ein Spiel über einen Franzosen macht, der noch dazu damals euer größter Feind war. Fühlt sich das seltsam an?
Simpson: „Wir haben gerade einen Spielmodus integriert (Kampagnen der Koalition), in der du als Großbritannien spielen und Napoleon besiegen kannst. Das Gleichgewicht ist wieder hergestellt. Nein, ernsthaft: Napoleon war ein sehr respektierter Feldherr und Anführer, unabhängig von seiner Nationalität. Er war eine der großen Figuren der Geschichte. Solche Menschen tauchen auf, schreiben die Regeln neu und verändern die Welt.“
PC Games: Bei **Empire** streiten sich die Fans über dessen Qualität. Gibt es etwas, was ihr bereut?
Simpson: „**Empire** war ein schwieriges Projekt und wir haben uns danach viele ernste Fragen gestellt. Es war bei seiner Veröffentlichung nicht das Spiel, das wir haben wollten, und das hat uns verletzt. Es sind nicht Dinge, die wir getan haben, die ich bereue, eher Dinge, die wir nicht tun konnten. Ich meine, **Empire** war so unglaublich groß. Drei Kontinente, mehrere Ozeane,



Mike Simpson ist Mitgründer von The Creative Assembly.

über hundert Jahre Geschichte, hunderte Einheiten, da gab es so viel zu tun. Worauf du anspielst, sind die technischen Probleme, die wir am Anfang hatten. Lass es mich ganz klar sagen: Diese Fehler werden wir nicht noch einmal machen. Wir haben **Empire** seit der Veröffentlichung unterstützt und sind nun an einem Punkt, wo es funktioniert und Spaß macht. Keine Software ist perfekt, es wird immer Probleme geben. Aber wir können das besser machen – und das werden wir.“

MASSE STATT KLASSE | Diese Skelett-Krieger, die Standard-Gegner im Spiel, sind nur in Überzahl gefährlich.

Prince of Persia: Die Vergessene Zeit

Geheimniskrämerei bei Ubisoft: Bereits im Mai 2010 erscheint ein neues **Prince of Persia** mit dem Untertitel **Die vergessene Zeit**. Und erst im Januar – knappe vier Monate vor Veröffentlichung – werden erste Details enthüllt. Wir besuchten die Macher in Montreal, wo Lead Game Designer Thomas Simon zuallererst alle Vermutungen zerstreute, die das Spiel mit dem kommenden Film in Zusammenhang bringen: „Der Film hat nichts mit dem Spiel zu tun und umgekehrt!"

Als das geklärt war, gab Simon weitere Details preis und erklärte, wie sich die Entwickler dem neuesten Abenteuer des persischen Prinzen genähert haben: „Zwischen der Handlung des ersten und zweiten Spiels unserer **Sands of Time**-Trilogie ist eine Lücke von sieben Jahren. Genau diese Lücke wird durch das neue Spiel gefüllt."

Reagiert Ubisoft damit auf die Kritik vieler Fans, denen das **Prince of Persia** 2008 nicht anspruchsvoll genug war? „Nein!", konterte Level Design Director Michael McIntyre. „Wir arbeiten bereits seit 2008 daran, schon bevor das damalige **Prince of Persia** überhaupt erschien!"

Prince of Persia: Die Vergessene Zeit wird also der vierte Teil einer ursprünglich als Trilogie angelegten Reihe und sitzt mit seiner Handlung zwischen den Stühlen. **Sands of Time**, das erste Spiel der Serie, war fröhlich, märchenhaft und wirkte fast wie ein Disney-Film. Der zweite Teil, **The Two Thrones**, zeigte hingegen den Prinzen als düsteren Krieger, der zu Heavy-Metal-Sounds die Schwerter schwang.

Diese krasse Transformation wird das neue Spiel also erzählen müssen. Wie die Entwickler das genau

anstellen, wollen sie aber noch nicht verraten. Immerhin erfuhren wir, wie der Prinz in sein neuestes Abenteuer hineingerät.

Nach den Ereignissen von Sands of Time sind Sie als der titelgebende Prinz auf der Heimreise in das Königreich Ihres Vaters. Auf dem Weg dorthin passieren Sie die Festung Ihres Bruders, die von einer feindlichen Armee belagert wird. Kurzerhand kämpfen Sie sich durch die gegnerischen Reihen und versuchen, Ihrem Bruder zu helfen. Das gelingt jedoch erst, als Sie die Macht eines mächtigen Artefakts entfesseln: Ein Sandsturm umhüllt den Schauplatz und eine Monster-Armee erhebt sich. Die macht kurzen Prozess mit den Gegnern, denkt aber nicht daran, danach zu verschwinden. Obendrein verliert Ihr Bruder den Verstand und der gesamte Hofstaat verwandelt sich in Sandskulpturen.

Es ist mal wieder an Ihnen, die Misere auszubaden – indem Sie das Schloss durchstreifen, klettern, hüpfen und sich immer wieder den Sandmonstern stellen, die Sie törichterweise beschworen haben.

Zwei Spiele standen Pate für **Die Vergessene Zeit**: der erste Teil der Serie, **Sands of Time**, sowie das Open-World-Spiel **Assassin's Creed 2**. Ersteres verleiht dem Spiel seine Stimmung und all jene Spielelemente, die sich um kunstvolle Akrobatik drehen. Letzteres bildet mit der Anvil-Engine das technische Grundgerüst des Titels. Damit lassen sich realistische Charaktere, weitläufige Architektur und große Gegnermassen realisieren. Bis zu 50 Monster sollen sich gleichzeitig auf dem Bildschirm tummeln – das ist Neuland für die Spieleserie! Außerdem sind einige der Biester groß wie Häuser. Das verspricht einige aufregende Momente.

Genau darauf haben die Entwickler es auch abgesehen. Immer wieder soll es Höhepunkte geben: besonders epische Schlachten, besonders spektakuläre Hüpfpassagen oder besonders atemberaubende Hintergründe. Ubisoft liegt damit voll im Trend. Während vor einigen Jahren noch viele Spieleentwickler auf die Freiheit einer offenen Spielwelt setzten, besinnt man sich jetzt mehr und mehr auf lineare, dafür aber kinoreif inszenierte Spielerlebnisse. Activisions **Modern Warfare 2** machte es jüngst vor und auch das Team hinter dem Horror-Sci-Fi-Shooter **Dead Space 2** will besonderen Wert auf die Inszenierung legen.

Insgesamt schauten wir uns drei kurze Gameplay-Szenen der Xbox-360-Version an. Den Anfang machte die Ankunft des Prinzen in der belagerten Festung. Diese Szene ist recht linear und simpel: Sie hüpfen über Abgründe, laufen Wände entlang – das funktioniert übrigens nicht mehr wie im 2008er-Spiel automatisch, sondern per Tastendruck – und vermöbeln kleine Gegnergrüppchen.

In Sachen Inszenierung legen die Entwickler wie versprochen noch einen drauf. Im Hintergrund kämpfen Soldaten im Burghof, überall sausen Projektile durch die Luft und plötzlich wird das Spielgeschehen unterbrochen, damit die Kamera ein zusammenstürzendes Gebäude zeigen kann, das sogleich den Weg vor Ihnen zerstört. Ebenfalls reizvoll: eine Wand, an der Sie entlanglaufen, kippt plötzlich zur Seite.

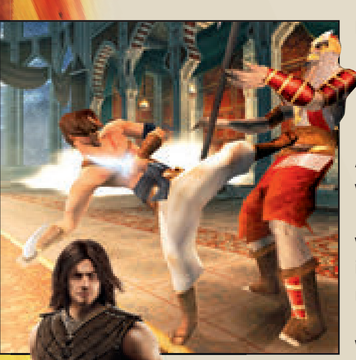
Hier fühlten wir uns stark an die populäre **God of War**-Reihe erinnert, die auf der PlayStation zu Hause ist. Darin metzeln Sie sich als Über-Krieger durch die griechische Götterwelt und genießen eine Inszenierung, die jedes Kino-Epos in den Schatten stellt. Doch die Entwickler machten schnell klar, dass es sich bei **Die Vergessene Zeit** nach wie vor um ein waschechtes **Prince of Persia**-Spiel handelt und nicht um einen stumpfen Haudrauf-Actiontitel.

In der zweiten Szene wurde uns eine erfreulich komplexe Sprungsequenz gezeigt, wie sie Fans der Serie lieben. Sie betreten darin einen großen Saal, in dem sich Schalter, Springbrunnen, Säulen, Wasserfälle und Plattformen befinden. Ein Raum also, in dem Sie sich als Spieler zunächst umsehen und dann überlegen, wie Sie ihn meistern können. In diesem Falle hatte die Lösung weniger mit Plattformen und Schaltern als vielmehr mit all den Wasserspielen im Raum zu tun.

Der Prinz erlangt nämlich sehr früh im Spiel die Fähigkeit, Naturgewalten zu kontrollieren, und ist fortan in der Lage, Wasser für begrenzte Zeit erstarren zu lassen. Aus Wasserfällen werden somit Wände und Springbrunnen verwandeln sich in erklimmbare Säulen und Stangen. Diese Fähigkeit wird aktiviert, indem Sie eine Schultertaste des Controllers halten. Der Clou dabei: An manchen Stellen müssen Sie das erstarrte Wasser nur für kurze Momente wieder flüssig machen. Beispielsweise klettert der Prinz eine verzauberte Wassersäule hinauf, springt dann davon ab und muss durch einen Wasserfall zum Ziel springen. Wer die

DER PRINZ IM WANDEL DER ZEIT

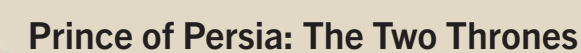
Seit Ubisoft den persischen Prinzen 2003 mit Sands of Time neu erfand, unterzog man den Adeligen teils krassen Veränderungen. Unser Rückblick zeigt den Prinz im Wandel.



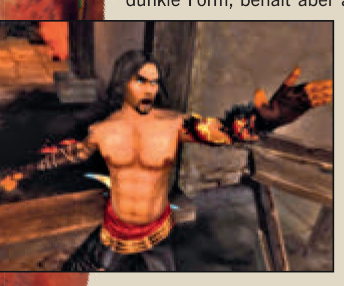
Prince of Persia: Sands of Time
Es war nicht das erste Mal, dass der Prinz die dritte Dimension betrat, doch mit **Sands of Time** gelang Ubisoft ein ganz großer Wurf. Die Abenteuer des persischen Prinzen wirkten so märchenhaft wie ein Disney-Film. Der Hauptcharakter war positiv, fröhlich und obendrein in eine liebevoll erzählte Romanze mit einer Prinzessin verwickelt. Die Kritiker jubelten und es war klar: Weitere Episoden würden folgen.

Prince of Persia: Die Vergessene Zeit
Obwohl es das neueste Spiel ist, ist die Handlung von **Die vergessene Zeit** zwischen **Sands of Time** und **Warrior Within** angesiedelt. Die Entwickler stehen vor der Aufgabe, die Transformation des Prinzen vom Disney-Stil zum düsteren Helden glaubhaft zu erzählen. Der Look der Spielfigur wirkt auf uns jedoch recht fad. Fast scheint es, als orientierten sich die Macher am Kinofilm, obwohl Film und Spiel sonst nichts miteinander gemein haben. Außerdem gibt es noch keine Hinweise darauf, dass der Prinz eine Begleiterin erhält. Aber das wird sich ändern, da gehen wir jede Wette ein!

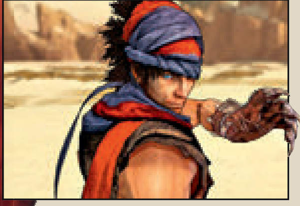
Prince of Persia: Warrior Within
Für viele Spieler war der Nachfolger des viel gepriesenen **Sands of Time** ein kleiner Schock. Die Entwickler setzten auf einen überraschend düsteren Stil. Begleitet von Metal-Musik, stürzte sich der Prinz in massenhaft Kämpfe und umfangreiche Kletterpassagen. Das Gameplay des Titels war auf Augenhöhe mit dem Vorgänger, jedoch mangelte es dem neuen, aggressiven Prinzen an Charakter. Obendrein wirkten Bluteffekte und die aufreizende Begleiterin Kaileena unpassend für die märchenhafte Serie.



Prince of Persia: The Two Thrones
Die Kritik am düsteren **Warrior Within** wurde von den Entwicklern erhört. Der Prinz verwandelt sich ab und an in eine extrem dunkle Form, behält aber ansonsten einen angenehmen, sarkastischen Charakter. Auch Kaileena ist zwar wieder dabei, wurde diesmal aber gut getroffen. Die Story der Trilogie wurde ebenfalls befriedigend zu Ende gebracht, jedoch war sie für Neulinge zu verwirrend. Insgesamt ein würdiger Abschluss für eine unterhaltsame Spielereihe voller turbulenter Transformationen.



Prince of Persia
Mit einem eigenwilligen Cel-Shading-Look, einer äußerst anhänglichen Begleiterin sowie tausend dummen Sprüchen sorgte der Prinz in dieser Neuerfindung der Serie für gemischte Gefühle. Es gab stets nur einen Gegner, der Bildschirmtod war unmöglich, die Klettereien forderten dank einer Art Halbautomatik für Sprünge nur wenig und alle Levels mussten zweimal besucht werden. War die Kritik an diesem Titel vielleicht der Grund dafür, dass **Die Vergessene Zeit** so lange nicht enthüllt wurde?



2008 2005 2004 2010 2003

▲ **HANDARBEIT** | Die Steuerung orientiert sich an **Sands of Time** und verlangt Geschick sowie gutes Timing.

◀ **ABWÄRTS** | Im Kampf stehen Ihnen allerlei Moves, Combos und Elementarzauber zur Verfügung.

Taste hier stur gedrückt hält, prallt am Wasser ab. Und das war nur ein simples Beispiel. Diese Spielmechanik allein verleiht dem neuen **Prince of Persia** erfreulich viel Tiefgang. Sie müssen nicht nur gekonnt klettern, springen und rennen, sondern auch nebenher stets entscheiden, ob Sie ein Wasserhindernis fest oder flüssig brauchen. Dieses Spielelement dürfte für fordernde Geschicklichkeits-Passagen sorgen.

Doch der persische Prinz hat noch mehr übermenschliche Tricks auf Lager: Beispielsweise kann er sich mitten im Sprung blitzschnell nach vorn katapultieren, was in Kämpfen ebenso nützlich ist wie beim Überqueren großer Abgründe. Und wie bereits in den Vorgängern ist es jederzeit möglich, die Zeit um einige Sekunden zurückzuspulen. Sie haben einen Sprung verpasst, sind in eine Falle getappt oder haben im Kampf einen Fehler begangen? Mit dem Zeitreise-Feature haben Sie die Möglichkeit, es erneut zu versuchen. Falls Ihnen jedoch die dafür nötigen Energiekugeln ausgehen, ist der Bildschirmtod unausweichlich.

Eine weitere Fähigkeit des Adeligen wurde bei der Präsentation nur kurz angedeutet: Mit einem Zauber versetzen Sie zerstörte Teile der Festung in ihren Originalzustand zurück und schaffen damit neue Kletterpfade. Im Spiel müssen Sie diese und weitere Talente konstant anwenden, um die Levels zu meistern. Mitten im Spurt über Fallen, Abgründe und Hindernisse müssen Sie nicht nur zur richtigen Zeit die richtigen Zauber wirken, sondern auch stets auf unerwartete Ereignisse vorbereitet sein – eine Herausforderung, auf die wir uns freuen.

Die Technik des Gezeigten war ordentlich. Die Texturen sind detailliert, die Animationen flüssig und der Orchestersound gewann genau in den richtigen Momenten an Dynamik – etwa bei besonders waghalsigen Kletteraktionen. Auch das Leveldesign machte einen guten Eindruck. Wir erblickten massive Befestigungsanlagen, düstere Keller und schwebende Inseln in einer Welt zwischen den Zeiten. In den Abschnitten, in denen Gegner auf den Prinzen lauerten, wirkte die Szenerie jedoch arg flach und weitläufig. Das mag aber dem neuen Kampfsystem geschuldet sein, bei dem Sie sich wahren Gegnermassen stellen.

In den alten Spielen kämpfte der Prinz elegant und agil gegen seine Widersacher. Er umkreiste sie, wich ihren Angriffen aus und konterte mit tödlicher Präzision. Was wir in **Die Vergessene Zeit** sahen, erinnerte jedoch etwas an **Dynasty Warriors 6: Empires** oder **Devil May Cry 4**. Mit weiten Schwüngen mähen Sie durch Dutzende von Standardgegnern, die wie eine Mischung aus Zombie und Mumie aussehen.

Doch nach wie vor ist der Prinz im Kampf agil. Er kann in die Luft springen, für einen Moment verharren – Videospiel-Logik sei Dank – und mit einem mächtigen Schlag auf seine Gegner niedersausen.

Das Kampfsystem erlaubt Ihnen, alle Angriffe durch das Halten der jeweiligen Taste aufzuladen. Sie kön-



GENREMIX | Kämpfe und Klettereien sollen fließend ineinander übergehen.



WASSER MARSCH | Sie können jederzeit Wasser erstarren lassen und daran entlanglaufen.

INTERVIEW MIT **MICHAEL MCINTYRE**

„Ich liebe die Brüche im Erzähltempo des Spiels!“

PC Games: Könnten Sie sich bitte unseren Lesern kurz vorstellen? Aus welchen Spielen kennen wir Ihre Arbeit?

McIntyre: „Mein Name ist Michael McIntyre und ich bin Level Design Director für **Prince of Persia: Die Vergessene Zeit**, das hier bei Ubisoft Montreal entsteht. Meine vorherigen Projekte beinhalten das **Prince of Persia** von 2008. Zudem habe ich an **Splinter Cell: Chaos Theory** und **Double Agent** sowie an **Rainbow Six: Black Arrow** mitgearbeitet. Auch an **Prince of Persia: The Two Thrones**, dem letzten Spiel der Trilogie, war ich beteiligt.“


Michael McIntyre ist Level Design Director bei Ubisoft

PC Games: Wie stellen Sie beim Kreieren der Levels für das Spiel mit all der Akrobatik, den Rätseln und den Zauberkräften sicher, dass sie sich gut spielen?

McIntyre: „Für einen wirklich befriedigenden Level mit all diesen Elementen, die für **Prince of Persia** typisch sind, ist es wichtig, dass jeder Abschnitt individuell ist und einen eigenen Charakter besitzt. Jeder Level muss ein Thema haben, das sich vom Rest des Spiels unterscheidet. Dann kann man sich darauf konzentrieren, dass er sich wirklich gut anfühlt und den Spieler befriedigt. Dann geht es mit dem nächsten Abschnitt weiter, der wieder andere spielerische Schwerpunkte hat. Das sorgt für das richtige Tempo im Spiel und dadurch fühlt sich jeder Abschnitt stark und individuell an und passt perfekt ins Gesamtbild.“

PC Games: In der Story des Spiels umhüllt ein Sandsturm die Szenerie. Doch wir sahen kaum Sanddünen in den Levels. Wo bleibt also der Sand?

McIntyre: „Der Sandsturm, der im Spiel freigesetzt wird und damit beginnt, die Welt unter sich zu begraben, ist ein zentrales Thema im Spiel. Das ist etwas, das stufenweise passiert, und gegen Ende des Spiels wird das Gefühl, dass die Welt im Sand versinkt, überwältigend. Davon haben wir jedoch noch nichts gezeigt. Aber keine Sorge: Es gibt Sand im Spiel! Allerdings dient er mehr als Kulisse, nicht als aktives Spielelement. Dafür bekommt man es mit der Sand-Armee und ihren vielen Formen zu tun.“

PC Games: Haben Sie eine Lieblingsstelle im Spiel? Also einen Abschnitt, ein Gebäude oder ein Detail, das Ihnen so richtig gut gefällt?

McIntyre: „Das ist ganz schön schwierig, denn meine Meinung ändert sich ständig, während ich spiele. Obendrein kommen Woche für Woche neue Dinge hinzu, die mir wirklich gefallen. Aber es gibt in der Mitte des Spiels eine Stelle, die für mich wirklich glänzt. Dort verändert sich das Tempo des Spiel plötzlich. Man betritt ein riesiges Areal, in dem man sich in einer Spirale immer weiter nach unten arbeitet. Dabei braucht man all seine Kräfte und akrobatischen Fähigkeiten. Endlich kommt man am Boden an und gerät in diesen unglaublichen Kampf mit allen möglichen Gegnern, die einem wieder alles abverlangen. Ich mag diese Stellen, diese Paukenschläge. Erst muss man sich anstrengen und konzentrieren. Das Spiel sagt: ‚Los, los, los!‘, wird dann für einen Moment ganz ruhig und dann – ‚Whoooom!‘ – geht es noch beeindruckender und mitreißender weiter. Ich liebe solche Brüche im Erzähltempo des Spiels.“

PC Games: Vielen Dank für das Gespräch!

nen also entscheiden, ob Sie flinke, schwache Hiebe verteilen oder langsame, brachiale Attacken ausführen. Mit dem richtigen Timing entfesseln Sie Combos, die sowohl schnell als auch kraftvoll sind.

Obendrein stehen Ihnen auch im Kampf die Mächte der Natur zur Seite. Demonstriert wurde uns die Tornado-Fähigkeit, bei der Sie einen Wirbelsturm um Ihre Spielfigur erzeugen. Er weht alle Gegner in Ihrer Nähe um – ideal, um sich aus heiklen Situationen zu befreien.

Fähigkeiten wie diese lassen sich mit Erfahrungspunkten aufwerten. Der Tornado der Stufe 4 ist beispielsweise eine bildschirmfüllende Naturgewalt, die kurzerhand die Gegner in Ihrer Nähe verschlingt. Sie müssen sich allerdings entscheiden, ob Sie die Punkte lieber in Akrobatik- oder in Kampfkünste investieren.

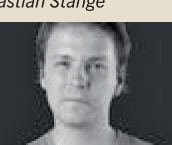
Nachdem die 2008er-Fassung von **Prince of Persia** Kritik dafür erntete, dass Sie darin stets nur gegen einen Gegner kämpften, erwartet Sie nun das andere Extrem. Die ausufernden Metzeleien wirken bislang etwas zwiespältig auf uns. Werden die Schlachtfelder im fertigen Spiel alle so flach und karg wirken? Wie fühlt sich das Kampfsystem wohl an und lassen sich die verschiedenen Manöver bequem ausführen? Wie fordernd werden die Scharmützel?

All diese Fragen lassen sich nicht beantworten, ohne selbst gespielt zu haben. Daher sind wir gespannt, wie die Entwickler die Kämpfe in das Spiel integrieren und welchen Einfluss die Spezialgegner auf das Spielgeschehen haben.

Neben den Standard-Schergen gibt es nämlich ausgefallenere Gegner. Gezeigt wurde uns ein Hüne mit Elefantenmaske. Er versucht stets, Sie zu rammen, und wirft dabei auch seine Kameraden um. Die Taktik, mit der Sie ihn besiegen, haben wir jedoch schon in vielen Spielen gesehen: Sie lassen ihn in eine Wand krachen und verpassen ihm Hiebe, solange er benommen ist. Außerdem versprach man uns Gegner von bis zu 30 virtuellen Metern Größe. Der Kampf mit ihnen wird uns hoffentlich lange in Erinnerung bleiben. ❑

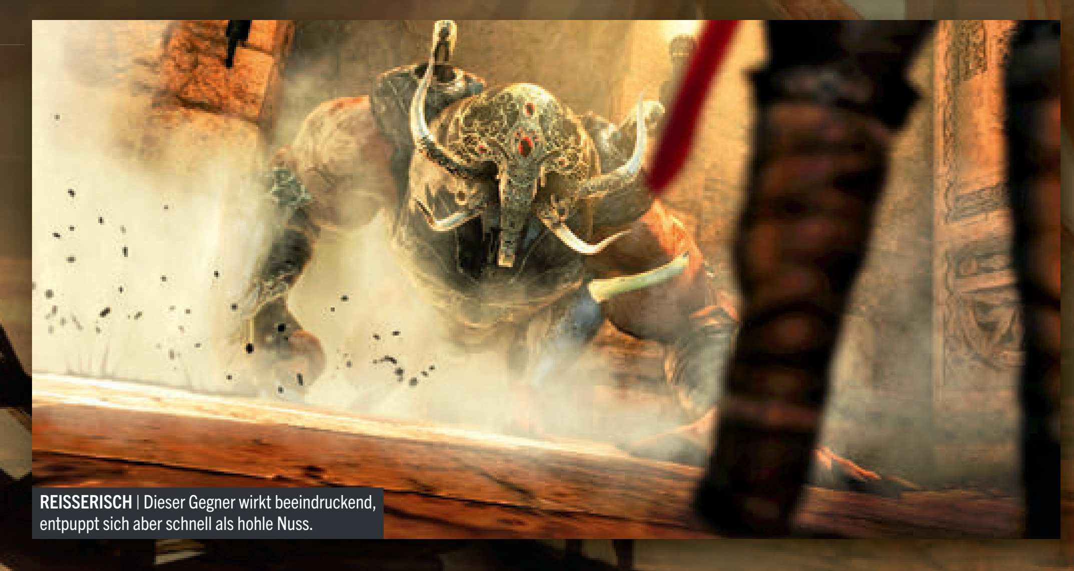
ERSTEINDRUCK

Sebastian Stange



Ich bin mir noch nicht ganz sicher, was ich vom neuen **Prince of Persia** halten soll. Dafür war die Präsentation zu kurz und das Gezeigte zu wenig aussagekräftig. Klar ist, dass die Entwickler sehr gut wissen, dass sie sich am grandiosen **Sands of Time** orientieren sollten. Und das tun sie offensichtlich. Die Levels, die wir sahen, hatten diese Magie, diesen Zauber. Lassen Sie sich da nicht von den sehr düsteren Screenshots täuschen. Was ich sah, war weitaus positiver und heller. Aber ein großer Knackpunkt bleibt: das Kampfsystem. Ich bin überrascht, dass Ubisoft nun auf große Gegnermassen setzt. Passt das zum persischen Prinzen? Kann das auf Dauer befriedigen und passt das zur Kletterei? Man weiß es noch nicht. Aber die Konzeptskizzen der Sand-Armee sehen vielversprechend aus und mit den neuen Naturkräften könnten die Keilereien wirklich Spaß machen. Und ich freue mich sehr, dass die Macher besonderen Wert auf eine beeindruckende Inszenierung und spektakuläre Szenen legen. Es steht PC-Spielen meiner Meinung nach sehr gut, sich an Kinofilmen zu orientieren. Nur zu, Ubisoft!

GENRE: Action-Adventure
ENTWICKLER: Ubisoft Montreal
ANBIETER: Ubisoft
TERMIN: Mai 2010


REISSERISCH | Dieser Gegner wirkt beeindruckend, entpuppt sich aber schnell als hohle Nuss.



STEAM WARS BEGIN
NEO STEAM
DAS STEAMPUNK MMORPG
Vollversion auf Heft-DVD
ÜBER 600 QUESTS
AUSGEFEILTES CRAFTINGSYSTEM
SPANNENDE PVP & RVR SCHLACHTEN
USK ab 12 freigegeben
JETZT ANMELDEN
NeoSteam.gamigo.de
gamigo .games
NEU: JETZT KOSTENLOS SPIELEN
©2004-2009 HanbitSoft, INC. and Joyimpact Co. Ltd. All Rights Reserved.
Exclusive License ©2009 gamigo AG, All Rights Reserved.

AUS ALLEN RICHTUNGEN | In **Brink** kann es nie schaden, auch mal ein Auge nach oben oder unten zu richten – meist gibt es auf den Schlachtfeldern mehrere Ebenen.

Brink

Von: Jürgen Krauß

Dieses Spiel setzt neue Standards – Sie werden Ego-Shooter nie mehr mit den gleichen Augen sehen!

AUF DVD
• Video zum Spiel

Wie Wikipedia zu berichten weiß, ist **Brink** „ein gemeingermanisches Wort, das in geografischen Namen seit dem Frühmittelalter eine leicht erhöhte Stelle, einen Rand oder eine Küste bezeichnete." Danke, Wikipedia, aber das klingt nicht gerade nach einem Schauplatz für ein Computerspiel. Außer man ersetzt gedanklich „leicht erhöht" durch „schwebend", „Stelle, Rand oder Küste" durch „vom Bürgerkrieg gezeichnetes Möchtegern-Utopia" und „Frühmittelalter" durch „2025" – und voilà, schon trifft die Beschreibung einwandfrei auf **Brink** zu. Zu kompliziert? Dann noch mal langsam: **Brink** schickt Sie in ein vom Bürgerkrieg gezeichnetes Möchtegern-Utopia (die sogenannte Ark), das auf der Meeresoberfläche der überfluteten Erde im Jahr 2025 schwimmt. Abgefahren, oder?

Nachdem wir vor Kurzem bereits bei Splash Damage in London reinschneiten, um uns **Brink** vorführen zu lassen, stürmten wir jetzt noch einmal die Spieleschmiede – dieses Mal durften wir auch tatsächlich selbst Hand anlegen! Der Schauplatz ist, wie auch schon bei der vorherigen Präsentation, die Containerstadt, auf der wir als Mitglied der Security-Truppen einen Roboter zu einem Container der rebellischen Resistance-Fraktion geleiten müssen. Wir landen an einem kleinen Pier außerhalb der ehemaligen Hafenanlage, an unserer Seite sieben computergesteuerte Mitspieler, die theoretisch auch (ebenso wie die gegnerische Partei) von menschlichen Mitspielern gelenkt werden könnten. Alle Matches finden immer mit 16 Spielern statt, erklärt man uns, der Computer füllt unvollständige Teams einfach auf. So verschwim-



LECKER | Der Detailgrad der Figuren und die Comic-Optik sind ein Augenschmaus!



IN-TEAM | **Brink** setzt auf Teamplay. Alleine richten Sie nicht allzu viel aus.

S.M.A.R.T. AM START

Computerspielehelden bewegen sich. Oder sie bewegen sich. Oder sie bewegen sich. Na, haben Sie den Unterschied erkannt?

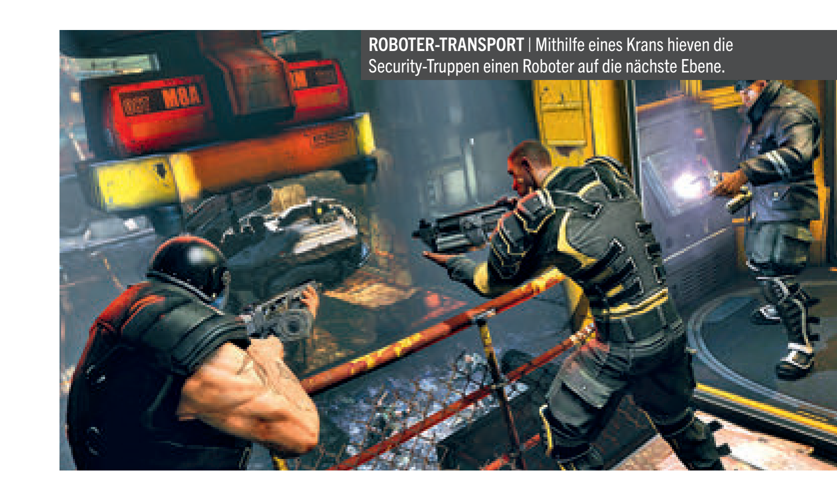
Was passiert wohl, wenn jemand **Team Fortress 2** mit **Quake Wars** und **Mirror's Edge** mischt? Es dürfte in etwa so etwas herauskommen wie **Brink**. Ein innovativer, klassen- und missionsorientierter Mehrspieler-Shooter mit einem außergewöhnlichen Bewegungssystem. Im vorliegenden Fall nennt sich das System S.M.A.R.T., was für „Smart Movement Across Random Terrain" steht und auf Deutsch „Cleveres Bewegen in jeglicher Umgebung" bedeutet. In der Praxis heißt das für Sie: Wann immer Sie auf ein Hindernis zulaufen, drücken Sie einfach die Zaubertaste und Ihre Spielfigur überwindet das Objekt. Je nachdem, wohin Sie gerade blicken, schlittert sie drunter durch, springt oder klettert darüber hinweg. Jede S.M.A.R.T.-Bewegung kann aber auch mit herkömmlichen, manuellen Maus- und Tastatur-Eingaben erreicht werden, was Ihnen die Möglichkeit gibt, die akrobatischen Einlagen zu perfektionieren. So sollen sowohl Neueinsteiger als auch **Brink**-Dauerzocker gleichermaßen Spaß und Erfolgserlebnisse haben. In der Praxis fühlt sich die Turnerei gut an, auch wenn die Klettererfolge dabei stark vom Körperumfang Ihres jeweiligen Protagonisten abhängen.



PRO-TIPP | Wer solche Einlagen ohne die S.M.A.R.T.-Taste hinbekommt, hat einen kleinen Vorteil: Er muss die Waffe beim Springen nicht wegstecken.



KLETTER, MAX | Klettert Ihre Figur, ist das keine vorgefertigte Animation. Die Bewegung lässt sich jederzeit unterbrechen.

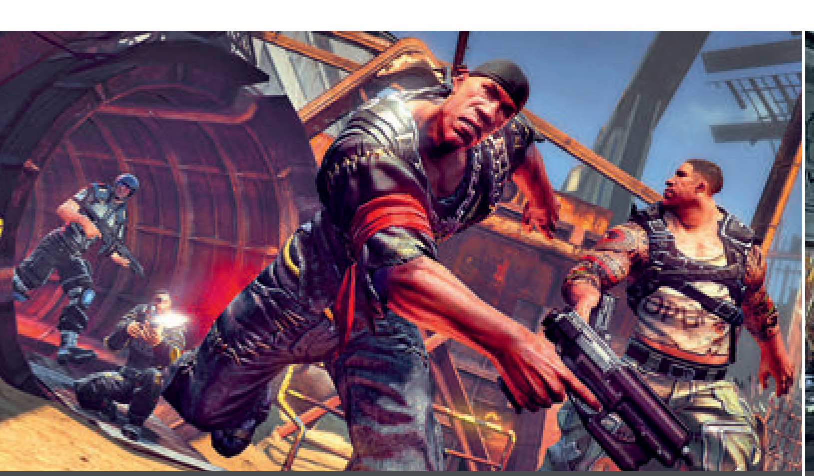


ROBOTER-TRANSPORT | Mithilfe eines Krans hieven die Security-Truppen einen Roboter auf die nächste Ebene.

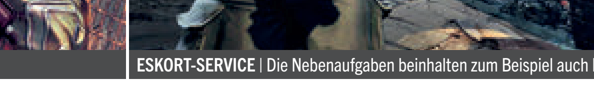
men die Grenzen zwischen On- und Offline-Spiel zusehends.

Kreativdirektor Richard Ham, der uns bei der Anspielstunde betreut, reißt uns aus den Gedanken: „Mit dem Command Wheel könnt ihr euch jetzt einen Auftrag schnappen." Wir drücken die entsprechende Taste und ein Ringmenü erscheint auf dem Bildschirm, das uns verschiedene Aufgaben vorschlägt. Die Mini-Aufträge, die wir dort vorfinden, tragen alle zum Teamerfolg bei und sind nach Belohnungen eingestuft. Aktionen, die die Mannschaft schnell zum Sieg führen, sind wertvoller als Unternehmungen, die nur einen kleinen Vorteil einbringen. Logisch. Das Teil integriert sich gut ins Spiel und unterbricht den Spielfluss nicht. Für bestimmte Anschläge, Bombardierungen oder Ähnliches ist es zudem notwendig, zwischen den vier Spielerklassen hin und her zu wechseln. Nur der Medic kann andere Spieler heilen, nur der Commando kann sich tarnen und unbemerkt hinter die feindlichen Linien schleichen, nur der Engineer kann Maschinen aufstellen oder reparieren und nur der Soldier ist … na ja, der typische Soldat eben.

Unsere erste Aufgabe: als Engineer unsere Mitspieler „buffen". Wie in einem Rollenspiel kann der Techniker der Mannschaft seine Kollegen vorübergehend aufwerten. Also folgen wir dem Missionskompass und verteilen Waffenverbesserungen an die Kameraden. An einer Barrikade entsteht derweil ein wüstes Feuergefecht mit dem Feind; wir müssen das Teil unbedingt in die Luft jagen, um unserem Roboter den Weg freizuräumen. Wir schnappen uns den entsprechenden Auftrag, bauen uns an einem der entsprechenden Terminals zur Commando-Klasse um und schleichen uns von hinten an die Widerständler heran. Dabei fällt uns ein erstes ernsthaftes Problem ins Auge: die Freund-/Feind-erkennung. Trotz der herrlichen Optik ist es verdammt schwer, in dem Getümmel Gegner von Verbündeten zu unterscheiden. Daran arbeiten die Entwickler derzeit noch mit Hochdruck, immerhin ist das Spiel noch fast ein Jahr von der Veröffentlichung entfernt. Allerdings haben sie sich dabei selbst einen großen Stein in den Weg gelegt. In **Brink** sieht nämlich jeder Charakter anders aus. Nein, nicht jeder. JEDER! Körperumfang, Klei-



FARBENFROH | Jedes Kleidungsstück kann individuell eingefärbt werden.

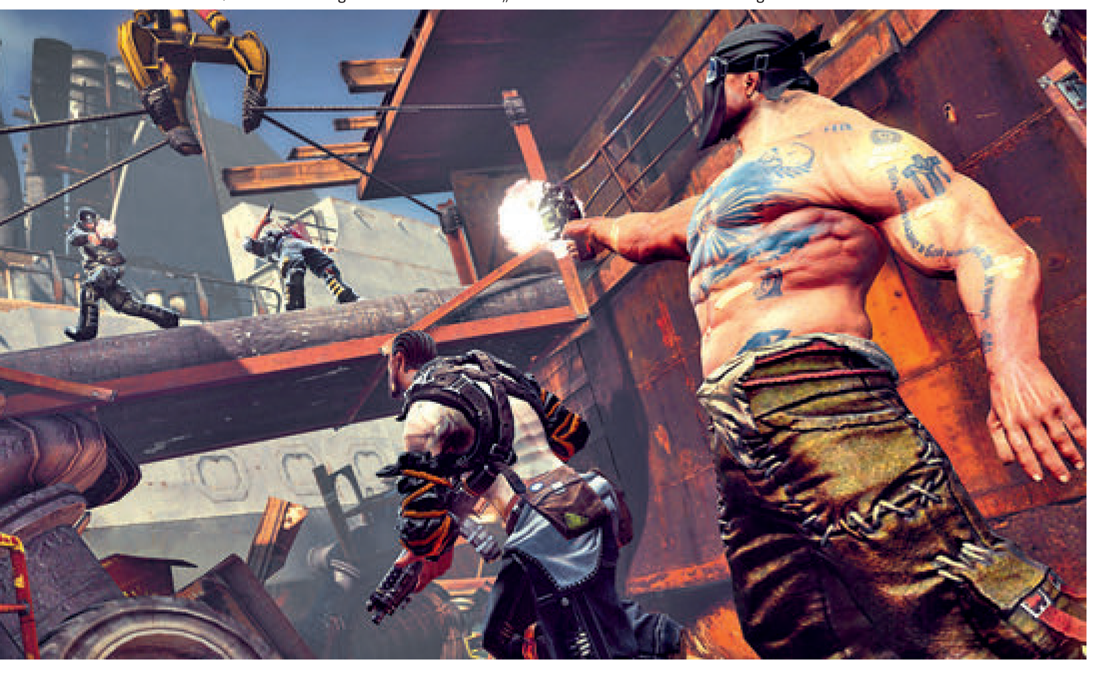


ESKORT-SERVICE | Die Nebenaufgaben beinhalten zum Beispiel auch Begleitschutz.



▲ **KLEIDER MACHEN LEUTE** | Durch unzählige freischaltbare Objekte gestalten Sie Ihren Charakter ganz individuell.

▼ **TATTOO-STUDIO** | Auch Tätowierungen fallen in den Bereich „freischaltbare Charakterverschönerungen".



ZU BESUCH BEI SPLASH DAMAGE

Die sympathischen und ambitionierten Engländer schafften den Sprung aus der Modding-Gemeinde zu den Profi-Entwicklern.



Wer nicht erst seit gestern PC-Spiele konsumiert, hat wahrscheinlich schon mal etwas von Splash Damage gehört, immerhin gibt es das Studio seit 2001. Ursprünglich moddeten die Jungs verschiedene Mehrspieler-Titel, kümmerten sich später um die Multiplayer-Karten von **Doom 3** und halfen bei einem weiteren (wenn auch indizierten) Ego-Shooter von id Software mit. Auf dem PC feierte das Team große Erfolge mit **Enemy Territory: Quake Wars** (dessen nicht ganz so tolle Konsolenumsetzung von einem anderen Studio entwickelt wurde) und dessen kostenlosem Vorgänger. Aus diesem Grund wissen die Verantwortlichen auch ganz gut, was es bedeutet, einen klassen- und missionsorientierten Mehrspieler-Shooter zu basteln. Aber sie holten sich zudem Verstärkung aus anderen Ecken: Den Kreativdirektor Richard Ham beispielsweise, der vorher am Rollenspiel **Fable 2** arbeitete. Oder den leitenden Charakter-Designer Tim Appleby, vormals mit **Mass Effect** beschäftigt. Oder Olivier Leonardi aus dem **Rainbow Six Vegas**-Team. Oder, oder, oder.

dung, Waffen, Farben, Tattoos – fast alles lässt sich dem eigenen Geschmack anpassen. Durch massig freischaltbare Gegenstände, Klamotten und Körperschmuck sieht man so auch sofort, ob das Gegenüber ein totaler Neuling oder ein absoluter Pro-Spieler ist. Da liegt auch das Problem: Wenn jeder Aussehen und Klamottenfarben nach Gutdünken ändert, wie soll man dann erkennen, wer zu wem gehört? Fest steht aber: Die Grafik ist verdammt lecker und bietet technisch auf jeden Fall genug Potenzial, die Teams optisch ausreichend voneinander abzugrenzen.

Wie Sie sicher schon selbst erkannt haben, bekommen Sie es hier mit einem missionsorientierten, kooperativen Mehrspieler-Shooter zu tun, der durch Klassen, persistente Charakterentwicklung, ein kreatives Bewegungssystem und zwei gegenläufige Storylines auffällt. Nein? Also dann mal ganz langsam und von vorne: Die beiden verfeindeten Fraktionen Security und Resistance haben jeweils eine eigene Version der Story. Sie dürfen beide spielen und folglich jeden Schauplatz zweimal erleben – und das auf Wunsch alleine, im Koop- oder im Mehrspieler-Modus. Durch das Erledigen von Aufträgen und Gegnern entwickeln Sie dabei Ihre Spielfigur weiter und schalten Waffen, Kleidungsstücke und Accessoires frei.

Die Klassen und Missionen, die wir oberflächlich bereits angerissen haben, bringen zusätzliche Tiefe ins Spiel und zeigen ganz klar, dass **Brink**s Wurzeln in **Enemy Territory: Quake Wars** zu finden sind: Nur wer die dynamisch vergebenen Aufgaben erledigt, seine Spielfigur der Situation entsprechend anpasst und immer ein Auge auf seine Mitspieler hat, wird auf Dauer seine Freude an dem eigenwilligen Mehrspieler-Getümmel haben.

Zurück nach London: In unserem Match ist es mit dem Durchbruch an der Barriere längst nicht getan. Wir geleiteten unseren Roboter weiter ins Innere der Containerstadt, sprengten Abkürzungen frei, reparierten Kräne, stellten Geschütze auf, verhörten Gegner, und, und, und. Das klingt alles schon recht komplex und das ist es auch. Wer im momentanen Stadium einfach ins Spiel geworfen wird, kann nur überfordert sein – selbst jene, die schon **Quake**


Richard Ham ist Kreativdirektor bei Splash Damage

INTERVIEW MIT **RICHARD HAM**

„Brink basiert zu 100% auf wissenschaftlichen Fakten!"

PC Games: Könntest du **Brink** in einem Twitter-kompatiblen Satz, also mit etwa 140 Zeichen, beschreiben?
Ham: „Okay, ähm … **Brink** ist ein First-Person-Shooter, der Teamwork und Vielfältigkeit aus allem anderen heraushebt."
PC Games: Warum schwimmt die Arche und wie erklärt ihr das im Spiel? Und was würde Newton dazu sagen?
Ham: „Eine gute Frage. Die Krux an der Arche ist, dass in unserem Universum – und nebenbei erwähnt ist das das einzige Stück Science-Fiction in **Brink**, der Rest basiert auf wissenschaftlichen Fakten – um das Jahr 2001 ein neues Baumaterial namens Arkoral erfunden wurde, das im Grunde aus genetisch modifizierten Korallen besteht. Dieses Material war so innovativ und veränderte alles, weil es genauso billig, stabil und leicht zu verwenden war wie Beton, aber kein CO_2 ausstößt. […] Wir haben immer gesagt, dass Arkoral Science-Fiction ist, aber ich habe vor etwa einem Monat gelesen, dass es wirklich erfunden wurde. Es ist natürlich ein bisschen was anderes, aber sie haben jetzt tatsächlich grünen, umweltschonenden Beton. Also wir machen eigentlich gar keine Science-Fiction mehr, unser Spiel basiert zu einhundert Prozent auf wissenschaftlichen Fakten!"
PC Games: Was bietet **Brink** in Sachen Charakter-Anpassung?
Ham: „Wenn ich es herunterbreche auf die Kategorien, in denen du Dinge anpassen kannst: Du kannst deinen Hautton ändern, es gibt sehr viele Ausgestaltungsmöglichkeiten im Gesicht, du kannst deine Stimme ändern, deine Haare und Gesichtsbehaarung, du kannst dir Masken oder Sonnenbrillen aufsetzen, du kannst dein T-Shirt anpassen, du kannst Jacken über diese T-Shirts anziehen und so weiter – und in jeder dieser Kategorien kannst du noch einmal Farben und Texturen ändern. Also wirklich viel. Wir haben herausgefunden, dass die Anzahl an möglichen Kombinationen in die Millionen geht. Wobei das natürlich eine etwas doofe Zahl ist, weil die Veränderung der Haare von einem Charaktermodell von lila zu rot schon als eine Ausgestaltungsmöglichkeit zählt. Aber es ist trotzdem sehr unwahrscheinlich, dass du online gehst und einen Spieler findest, der genauso aussieht wie du. Es gibt Hunderte von wirklich einzigartigen Looks und dann noch einmal abertausende Variationen davon."
PC Games: Wie sehr haben eure Erfahrungen mit **Enemy Territory: Quake Wars** die Entwicklung von **Brink** beeinflusst?
Ham: „Sehr! Wenn du ein Fan von **Quake Wars** oder dessen Vorgänger bist, musst du **Brink** auf jeden Fall ausprobieren. **Brink** ist wirklich das nächste in der Reihe von **Enemy Territory**-Spielen. Wirklich aufregend daran ist, dass wir das **Quake Wars**-Gameplay nehmen und es einem großen, neuen Publikum vorstellen, das es vorher noch nie gesehen hat. […] Wir wissen, dass es immer noch viele Leute gibt, die Online-Spiele noch nicht erlebt haben, einfach weil sie denken, dass Online-Gameplay nicht mehr ist als vielleicht ein Deathmatch oder ein Capture the Flag. Aber beim Gameplay von **Quake Wars** ging es immer um eine gewisse spielerische Tiefe – mit einer Vielfalt an Missionen, die du spielen kannst, mit verschiedenen Fähigkeiten und mit Teamplay-Möglichkeiten."

Wars-Erfahrung mitbringen. Wir gehen aber davon aus, dass Splash Damage alles noch ein ganzes Stück zugänglicher macht, zumindest ist das laut Studio-Besitzer Paul Wegdwood der Plan. Ginge es nach ihm, sollen professionelle Daddler und komplette Neulinge gleichermaßen Spaß mit **Brink** haben – selbst wenn sie gegeneinander antreten. Hochgesteckte Ziele, die sich hoffentlich nicht nur mit spaßbremsenden Kompromissen umsetzen lassen.

Im Kasten „S.M.A.R.T. am Start" erfahren Sie, was **Brink** und **Mirror's Edge** gemeinsam haben und warum S.M.A.R.T. frischen Wind in den Shooter-Alltag bringt. Überhaupt sprudeln die Entwickler vor kreativen Ideen und das nötige Talent bringen sie ebenfalls mit. Wir behalten den Titel auf jeden Fall im Auge, interessant wird das Teil allemal! Ach ja, wir haben die Partie übrigens in Rekordzeit gewonnen – aber am Balancing wird ja auch noch gearbeitet. Zur Belohnung durften wir den Abschnitt dann gleich noch einmal in die andere Richtung, also aufseiten der Widerständler, bestreiten.

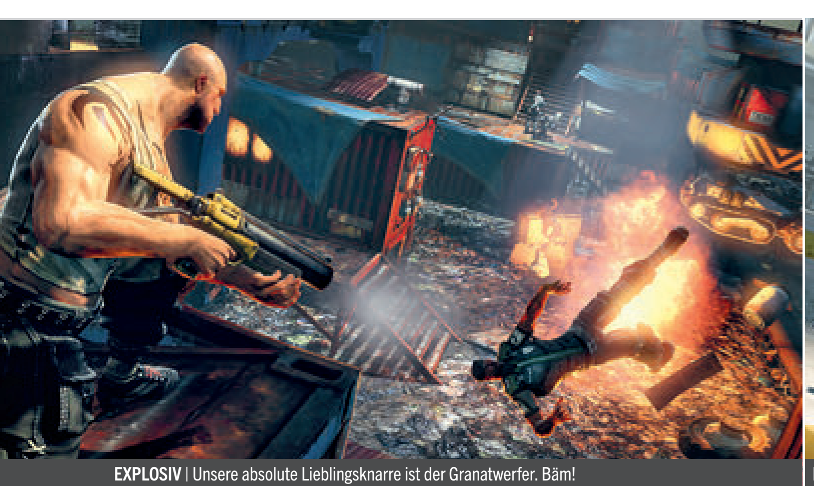
Insgesamt erwarteten uns bei der Anspiel-Session keine allzu großen Überraschungen: Die Grundmechanik von **Brink** funktionierte tadellos – klar, immerhin kennt sich Splash Damage in der Welt missionsorientierter Mehrspieler-Shooter bestens aus. Es gibt allerdings auch noch einige Baustellen: Zugänglichkeit, Animationen, Balancing, künstliche Intelligenz, Freund-/Feind-erkennung – das alles wirkte noch ziemlich unfertig. Kein Wunder, es IST ja auch noch unfertig! Es passiert nämlich sehr, sehr selten, dass uns ein Spiele-Entwickler schon ein Jahr vor der geplanten Veröffentlichung an die frühe Alpha-Version seines Spiels ranlässt – dementsprechend rechneten wir also mit allem, nur nicht mit einer annähernd finalen und komplett aufpolierten Spielerfahrung. Die Stolpersteine, denen wir begegnet sind, bügeln die erfahrenen Programmierer mit aller Wahrscheinlichkeit noch aus. Da sind wir uns ziemlich sicher. Und wir wünschen es uns – **Brink** heimst nämlich schon allein der Optik und des vielversprechenden S.M.A.R.T.-Systems wegen einen ganzen Sack Sympathie-Punkte ein. ❑

ERSTEINDRUCK
Jürgen Krauß

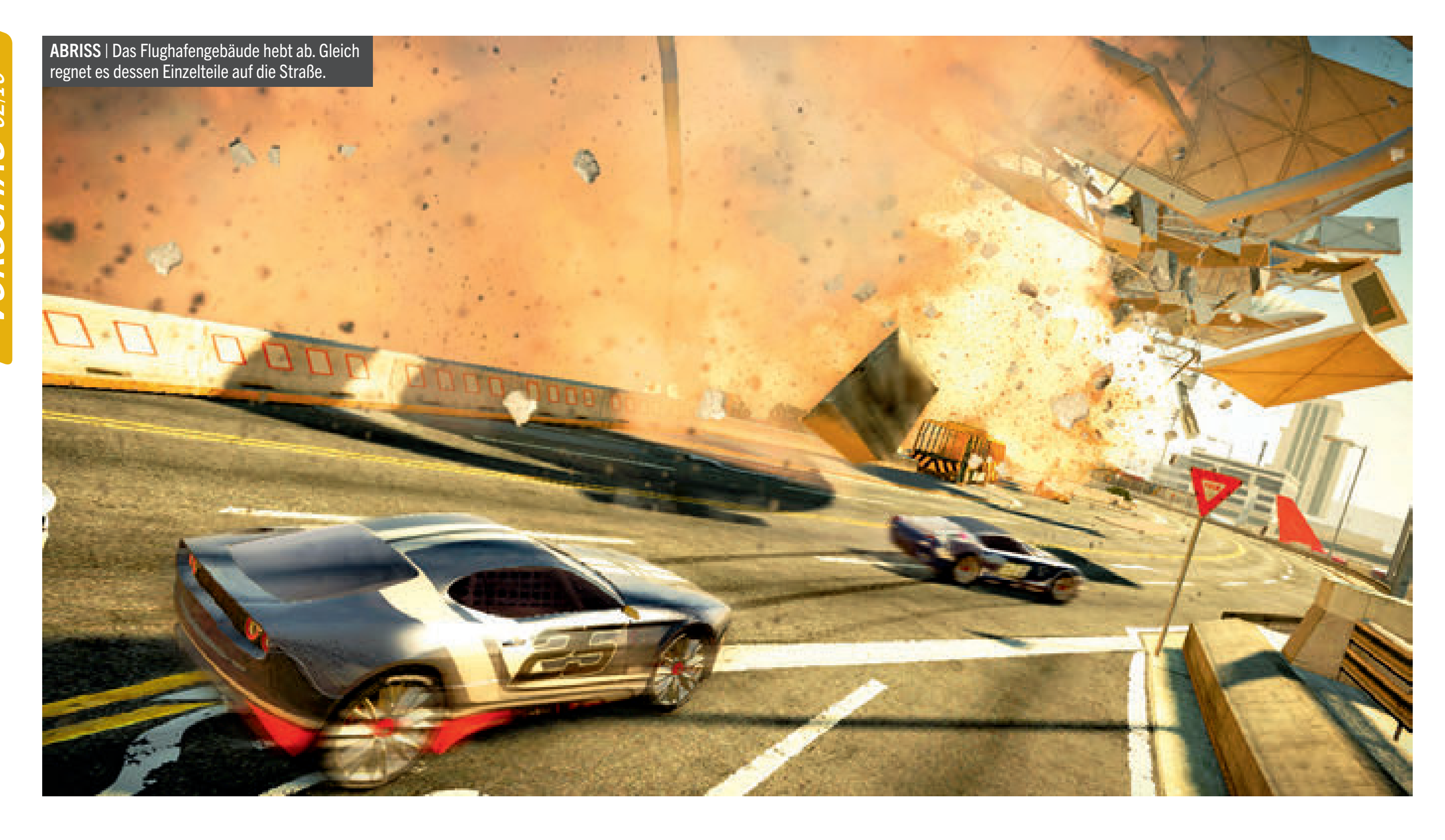


Zugegeben, wenn man hört, was Splash Damage so alles unter einen einzelnen Spielehut kriegen will, drängt sich zuallererst die Frage auf: „Sind die denn wahnsinnig?" Und ein kleines bisschen sind die Entwickler das sicher. Da aber Genie und Wahnsinn nahe beisammen liegen, würde es mich nicht wundern, wenn **Brink** am Ende des Tages tatsächlich funktioniert. Ich drücke jedenfalls die Daumen!

GENRE: Mehrspieler-Shooter
ENTWICKLER: Splash Damage
ANBIETER: Bethesda
TERMIN: 3. Quartal 2010


EXPLOSIV | Unsere absolute Lieblingsknarre ist der Granatwerfer. Bäm!


REDE! | Verwundete Feinde können Sie verhören oder töten oder liegen lassen.


ABRISS | Das Flughafengebäude hebt ab. Gleich regnet es dessen Einzelteile auf die Straße.

Split/Second

Von: Alexander Frank

Bei diesen Rennen entsteht mehr Sachschaden als bei einem Vulkanausbruch. Und das ist pure Absicht!

Fernsehsendungen in **Split/Second** sind ein ganzes Stück actionreicher als in der Realität. In diesem Rennspiel vermüllen weder Supernannys noch Dieter Bohlens die Prime-Time. Stattdessen treibt ein adrenalingeladenes und richtig männliches Format die Einschaltquoten nach oben: eine Automobil-Show, bei der die Teilnehmer ganze Straßennetze verwüsten und mehrstöckige Gebäude in sich zusammenkrachen lassen. Alles nur, um die Konkurrenten auszuschalten, die Ziellinie als Erster zu überqueren und das Preisgeld abzusahnen. Wer sich an den Rennen beteiligt, muss sein Auto verdammt gut steuern können und ... völlig verrückt sein!

Viel Realitätsnähe dürfen Sie bei diesem Szenario trotz der Reality-Show als Hintergrundgeschichte nicht erwarten. Zumindest konnten wir bei unseren Proberunden auch nach schwersten Unfällen unbeschadet weiterfahren. Der Entwickler Black Rock Studio (**Pure**, 2008) betont, **Split/Second** sei keine trocken-ernste Simulation, sondern ein actionlastiges Arcade-Rennspiel, das einfach Spaß machen soll. Sämtliche Wagen sind daher frei erfunden. Optisch tut das den Karossen keinen Abbruch – die Autos sehen sehr imposant aus. Außerdem ersparen sich die Macher dadurch die oft schwierigen Verhandlungen um Lizenzen und Schadensmodell. Dieses war in der von uns gespielten Fassung noch nicht implementiert, in der finalen Version soll der Spieler seinen Wagen jedoch schrottreif fahren können.

Das Schadensmodell der Rennstrecken war aber drin. Rennspiel-Gurus unter Ihnen erinnern sich vielleicht an die **Flatout**-Serie des finnischen Entwicklers Bugbear. Ihr virtueller Fahrer konnte dort zum Beispiel einen Stapel schwe-


NEUER WEG | Eine Explosion zerstörte in der vergangenen Runde die Leitplanke, sodass der Spieler bei diesem Durchlauf eine Route abseits der Straße nehmen kann.


GEFAHR IM ANFLUG | Dieser Hubschrauber wirft Bomben auf die Straße. Mit etwas Pech ziehen die Detonationen auch unseren Wagen in Mitleidenschaft.

EXPLOSIVE HINDERNISSE

Die Strecken von Split/Second verändern sich ständig. Nach der Zerstörung des Fernsehturms (siehe Artikeltext) zum Beispiel öffnet sich auf dieser Strecke ein neuer Weg, der sich als unfreiwillige Landebahn eines Flugzeugs entpuppt. Das ist aber kein Muss: Der Fernsehturm und die Maschine im Bild verursachen nur dann Chaos, wenn der Spieler oder seine computergesteuerten Gegner diese Ereignisse auch tatsächlich auslösen.

GERADE NOCH! | Die drei Wagen vorne werden die Bruchlandung des Flugzeugs wohl unbeschadet überstehen, da sie gerade noch unter der Maschine hindurchpassen. Die hinteren Wagen haben schlechtere Karten.

ABSTURZ | Ein riesiges Passagierflugzeug stürzt ab. Noch fliegt es zwei, drei Meter über dem Boden. In den nächsten Augenblicken kratzt es mit seinem Rumpf über den Asphalt.

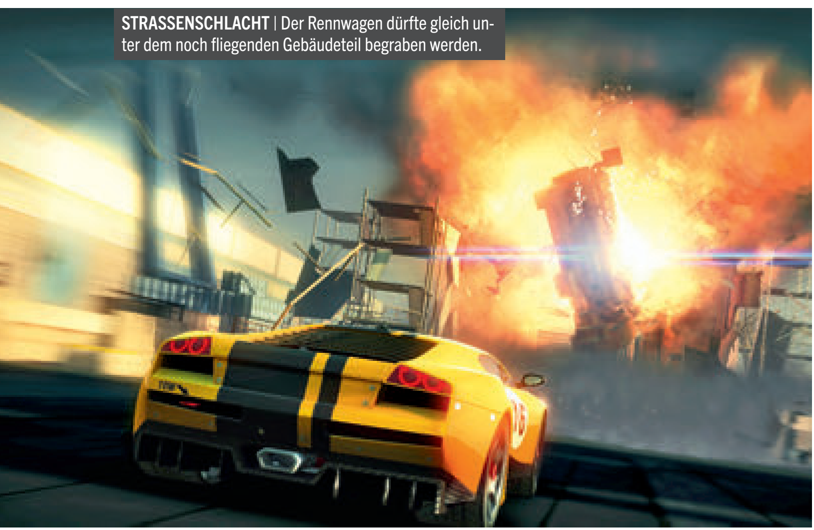
AUF WIEDERSEHEN! | Sie dürfen davon ausgehen, dass diese Dinger, seien es Laternen, Strommasten oder was auch immer, in der nächsten Runde nicht mehr dastehen.

rer Baumstämme umstoßen und somit die Strecke verändern (da er diese Stelle für die nächste Runde schwer passierbar machte). **Split/Second** treibt das Konzept der Streckenzerstörung konsequent voran. Die gesamte Stadt, in der die Rennen stattfinden, existiert nur für den Zweck der Reality-Show.

An einer bestimmten Stelle in dem von uns gespielten Flughafen-Level ragte ein gigantischer Fernsehturm in den Himmel. Er stand mehrere Dutzend Meter von der eigentlichen Strecke entfernt. Ein Teilnehmer sprengte das Gebäude im Vorbeifahren in die Luft. Zunächst sackte es ein Stückchen nach unten, um gleich danach mit einem ohrenbetäubenden Krach zur Seite zu kippen – und zwar auf die Straße vor unserem Wagen, der mit über 200 Sachen direkt unter den fallenden Turm raste! Wir traten gerade noch rechtzeitig auf die Bremse. Der überdimensionale Klotz zerbröselte wenige Meter vor unserer Stoßstange den Asphalt der Straße in Stücke und wirbelte eine dichte Staubwolke auf. Erst einige Sekunden später erkannten wir – immer noch mit recht hohem Tempo rasend –, dass der Turm bei seinem Fall in zwei Teile zerbrochen war und wir soeben per Zufall in einen schmalen Schlitz zwischen den beiden Teilen gepasst hatten. Zwei computergesteuerte Fahrer hinter uns hatten weniger Glück: Sie bretterten frontal in den am Boden liegenden Turm. Metall vermischte sich augenblicklich mit Stein und ein nervenzerreißendes Klirren begleitete die beiden bei ihren Überschlägen auf der Straße.

Die zwei Pechvögel verloren wertvolle Sekunden, bevor sie an der Unfallstelle erneut in das Rennen einstiegen. Das war aber nicht die einzige Folge. Der sozusagen am Boden zerstörte Fernsehturm versperrte die Straße für die nächste Runde. Bei seinem Fall zertrümmerte er aber eine Straßenbegrenzung und öffnete einen verborgenen Streckenabschnitt. In der nächsten Runde folgten also alle Teilnehmer einem neuen Streckenverlauf. Und dort gab es eine weitere explosive Überraschung – lesen Sie dazu den Extrakasten oben.

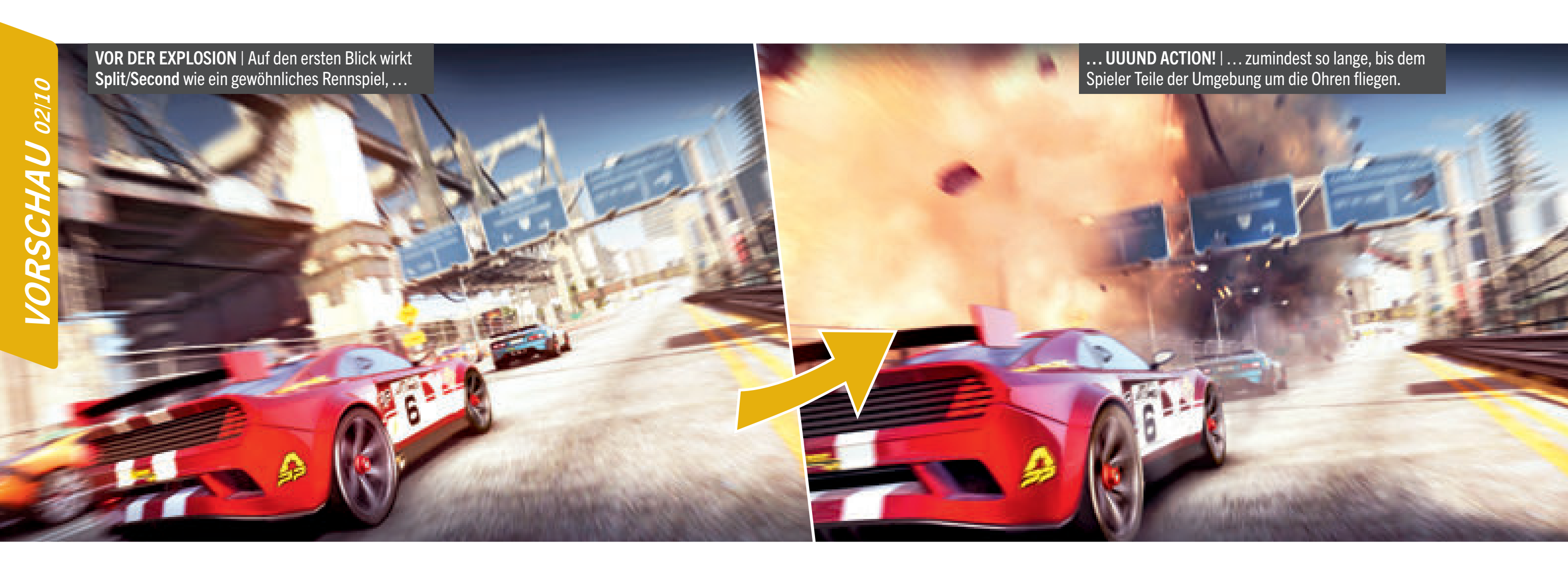
Den Fernsehturm und Co. darf der Spieler auch eigenhändig sprengen. Zumindest, wenn er genug Aktionspunkte gesammelt hat. Diese Punkte erhalten Sie auf drei Arten. Möglichkeit 1: Sie folgen einem Kontrahenten in dessen Wind-



STRASSENSCHLACHT | Der Rennwagen dürfte gleich unter dem noch fliegenden Gebäudeteil begraben werden.



UNFALL | Zusammenstöße mit konkurrierenden Fahrern stehen in **Split/Second** ebenfalls an der virtuellen Tagesordnung.



VOR DER EXPLOSION | Auf den ersten Blick wirkt **Split/Second** wie ein gewöhnliches Rennspiel, …

… UUUND ACTION! | … zumindest so lange, bis dem Spieler Teile der Umgebung um die Ohren fliegen.

schatten. Möglichkeit 2: Sie legen mit Ihrem Fahrzeug Sprünge hin, etwa über Abgründe. Oder Sie driften, also Sie schlittern in den Kurven. Alle genannten Aktionen füllen Ihr Konto mit mal mehr, mal weniger Aktionspunkten. Wie das Spiel diese Punkte optisch darstellt, erklären wir im Kasten „Bildschirmanzeigen" unten auf dieser Seite.

Mit genug Punkten löst der Spieler zweierlei Aktionen aus. Bei unseren Proberunden auf einer Flughafen- und einer Docks-Strecke blendete **Split/Second** an bestimmten Stellen blaue Sprengsymbole ein. Sobald sie aufleuchteten, hatten wir wenige Augenblicke Zeit, mit einem Tastendruck unseren Konkurrenten direkt zu schaden. Beispielsweise an einem Baukran. Dieser schwenkte seinen Arm über die Straße und plättete mit seiner Abrissbirne sich nähernde Autos. An einer anderen Stelle kreiste ein Hubschrauber über der Straße. Wenn sich ein Kontrahent, der 100 bis 200 Meter vor uns fuhr, unter dem Heli befand, konnten wir den Hubschrauber Bomben auf die Straße werfen lassen. Der Konkurrent flog daraufhin durch die Luft und wir konnten ihn überholen. Allerdings nicht jedes Mal. Manchmal fuhren auch wir selbst in die Explosion. Wir mussten also auch unseren eigenen Fallen ausweichen.

Rote Sprengsymbole lösten hingegen gravierendere Ereignisse aus, die die Strecke nachhaltig veränderten. Etwa den Fall des Fernsehturms, den wir zuvor beschrieben haben. An anderen Stellen legte ein Passagierflugzeug eine Bruchlandung auf der Straße hin. Oder ein mehrstöckiges Gebäude ging in Flammen auf. Oder ein gigantisches Kreuzfahrtschiff kippte auf die Seite. Solche Ereignisse erinnern uns an Katastrophenfilme aus Hollywood – nur mit dem Unterschied, dass man hier mittendrin steckt. Oder – noch treffender ausgedrückt – auf jene Katastrophe unaufhaltsam zurast!

Die Zerstörung der virtuellen Stadt sei nicht der einzige Inhalt, versicherte man uns bei der Präsentation. So soll der Spieler unter anderem auch sein Auto aufrüsten können. In unserer Vorschau-Version haben wir jedoch nichts davon gesehen. Für die bald versprochene Testversion sind dem Hersteller aber unsere „Einschaltquoten" ziemlich sicher! ❑

ERSTEINDRUCK

Alexander Frank

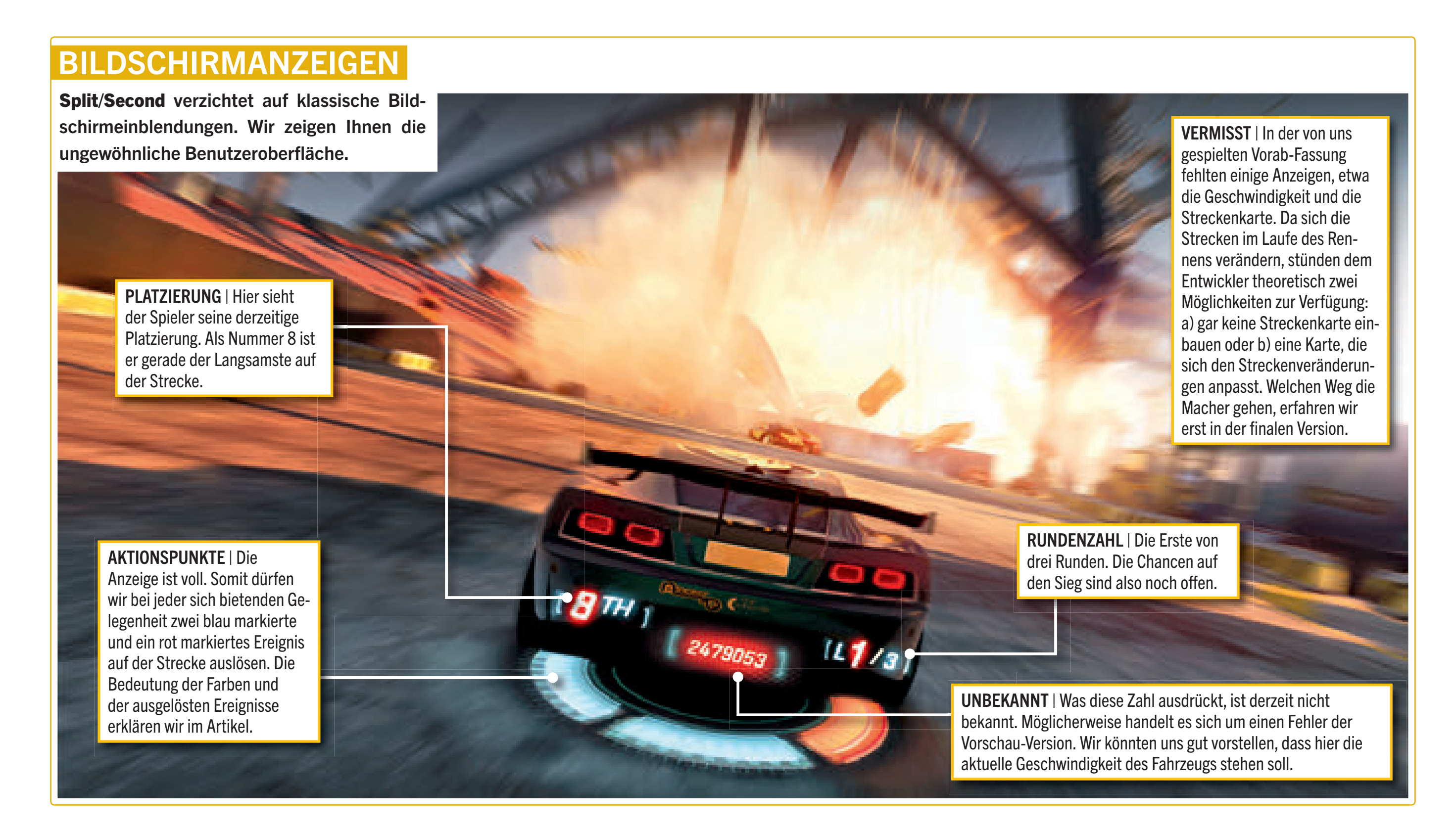


Nach dem sehr spaßigen **Pure** (81 Wertungspunkte in der Ausgabe 11/2008) waren meine Erwartungen an Black Rock Studio natürlich hoch. Und siehe da: Als ich bei **Split/Second** meinen Wagen durch Unmengen von Explosionen und anderen Gefahren steuerte, platzte ich fast vor Spannung. Ich habe in jüngster Zeit selten so viel Adrenalin bei einem Spiel ausgeschüttet wie hier!

GENRE: Rennspiel
ENTWICKLER: Black Rock Studio
ANBIETER: Disney Interactive Studios
TERMIN: 1. Quartal 2010

BILDSCHIRMANZEIGEN

Split/Second verzichtet auf klassische Bildschirmeinblendungen. Wir zeigen Ihnen die ungewöhnliche Benutzeroberfläche.



PLATZIERUNG | Hier sieht der Spieler seine derzeitige Platzierung. Als Nummer 8 ist er gerade der Langsamste auf der Strecke.

AKTIONSPUNKTE | Die Anzeige ist voll. Somit dürfen wir bei jeder sich bietenden Gelegenheit zwei blau markierte und ein rot markiertes Ereignis auf der Strecke auslösen. Die Bedeutung der Farben und der ausgelösten Ereignisse erklären wir im Artikel.

VERMISST | In der von uns gespielten Vorab-Fassung fehlten einige Anzeigen, etwa die Geschwindigkeit und die Streckenkarte. Da sich die Strecken im Laufe des Rennens verändern, stünden dem Entwickler theoretisch zwei Möglichkeiten zur Verfügung: a) gar keine Streckenkarte einbauen oder b) eine Karte, die sich den Streckenveränderungen anpasst. Welchen Weg die Macher gehen, erfahren wir erst in der finalen Version.

RUNDENZAHL | Die Erste von drei Runden. Die Chancen auf den Sieg sind also noch offen.

UNBEKANNT | Was diese Zahl ausdrückt, ist derzeit nicht bekannt. Möglicherweise handelt es sich um einen Fehler der Vorschau-Version. Wir könnten uns gut vorstellen, dass hier die aktuelle Geschwindigkeit des Fahrzeugs stehen soll.



BATMAN
DI | 09.02. | 20:15

BATMANS RÜCKKEHR
DI | 16.02. | 20:15

www.Tele5.de

TELE 5
WIR LIEBEN KINO

1. **GUTE SICHT** | Für diesen Screenshot haben wir unser Boot kurz auftauchen lassen, um uns den getroffenen Pott am Horizont genauer anzusehen.

2. **FEUERWERK** | Besser geht's nicht – unsere ganze Torpedosalve trifft punktgenau ins Schwarze und jagt das gegnerische Schiff in die Luft.

Silent Hunter 5: Battle of the Atlantic

Von: Stefan Weiß

Noch liegt es im Trockendock, aber wir durften schon mal mit der Demoversion ausgiebig Probe tauchen!

Schauplatz: Atlantischer Ozean, 1940. Das britische Schlachtschiff HMS Warspite nähert sich im Verbund mit acht Zerstörern der von Deutschen besetzten norwegischen Hafenstadt Narvik am Ofotfjord. Vor der Küste macht sich gerade das deutsche U-Boot U-51 in Seerohrtiefe gefechtsbereit. Ihr Auftritt, Herr KaLeun! Im fünften Teil der U-Boot-Simulationsreihe **Silent Hunter** mit dem Untertitel **Battle of the Atlantic** spielen Sie aufseiten der Achsenmächte des Zweiten Weltkrieges. Das fertige Spiel soll sowohl eine dynamische Kampagne als auch Einzelszenarien bieten. Letztere sind schon in der Demoversion enthalten, die wir ausgiebig angespielt haben. In acht historischen Missionen versuchen Sie zum Beispiel, gegnerische Frachtkonvois abzufangen, unternehmen eine Spionagefahrt ins Mittelmeer, dringen in den kanadischen Seeraum des Sankt-Lorenz-Stroms ein oder versuchen, den eingangs erwähnten Hafen von Narvik zu verteidigen. Als Vorlage dienen dabei reale Schlachten, denn 1940 unternahmen tatsächlich einzelne U-Boot-Kapitäne den verzweifelten Versuch, die anrückende HMS Warspite zu zerstören.

Viel Geduld und Einarbeitungszeit sind nötig, wenn Sie zum erfolgreichen U-Boot-Kommandanten werden wollen. Doch wie schon in den Vorgängerspielen dürfen Sie auch im neuesten Teil der Simulation an den Spieleinstellungen drehen, um den gewünschten Simulationsgrad auszuwählen. Unbegrenzter Sauerstoff und Treibstoff, unendliche Batterieleistung sowie das automatische Zielen erleichtern die ersten Feindfahrten. Erfahrene Seebären spucken natürlich verächtlich eine Portion Kautabak durch die Luft und ignorieren solche Hilfen. Wer mag, legt am detaillierten Kartentisch selbst Hand an Kompass, Zirkel und Winkelmesser, um einen Feindkurs zu berechnen, und ermittelt die nötigen Daten für den rich-



SCHICK, SCHICK | Wasser, Schiffsmodelle und Landschaft machen ordentlich was her.

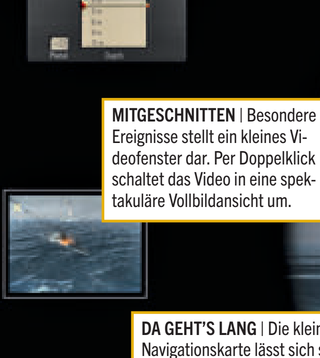


VERSTECKSPIEL | Dank der frei beweglichen Außenkamera können wir zusehen, wie ein feindliches Kriegsschiff direkt über unser gestopptes Boot hinwegzieht.

ALLES IN EINER HAND: DIE BEFEHLSOBERFLÄCHE IN SILENT HUNTER 5

Die Bedienung Ihres Boots wurde im Vergleich zum Vorgänger Silent Hunter 4 gründlich überarbeitet. Von Ihrer Periskop-Ansicht aus haben Sie Zugriff auf alle wichtigen Navigationsinstrumente und feuern Torpedos auf feindliche Pötte ab.

ROHR 2, LOS! | Im linken oberen Teil des Bildschirms haben Sie vollen Zugriff auf die Torpedosteuerung Ihres Boots. Dort bestimmen Sie Torpedotiefe und -geschwindigkeit, Salvenfeuer, Magnethaftung und weitere Eigenschaften für die Torpedobewaffnung.



MITGESCHNITTEN | Besondere Ereignisse stellt ein kleines Videofenster dar. Per Doppelklick schaltet das Video in eine spektakuläre Vollbildansicht um.

SCHNELLZUGRIFF | Mithilfe der Icons greifen Sie auf Navigation, Mannschaftsverwaltung und das Kapitänslogbuch zu. Außerdem finden Sie hier die Regler zur Zeitrafferfunktion.



ZEIG DICH | Bei entsprechender Zoomstufe lassen sich auf der Karte feindliche Objekte gut erkennen.

DA GEHT'S LANG | Die kleine Navigationskarte lässt sich stufenlos zoomen und auch bildschirmfüllend darstellen. Dabei stehen für Experten verschiedene Hilfsmittel zur Verfügung, um wie ein echter Kapitän Entfernungen und Kurs zu berechnen. Die Minikarte ist von den Steuer-Icons für Tiefenvorgabe und Geschwindigkeit eingerahmt, die sich auch erweitert darstellen lassen.

PLAUDERSTUNDE | Die einzelnen Stationen machen mithilfe von Texteinblendungen Meldung. Das Nachrichtenfenster unten rechts lässt sich vergrößern.

tigen Torpedovorhaltewinkel. Dabei haben Sie Zugriff auf Informationen Ihrer Schiffsoffiziere, die Ihnen zum Beispiel Entfernung, Geschwindigkeit und Kurs eines gesichteten Kahns liefern. Nun liegt es an Ihnen, die richtigen Torpedoeinstellungen zu finden.

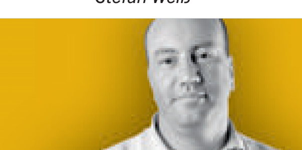
Trotz des Simulationsanspruchs soll die Bedienung des U-Boots spielerfreundlich ausfallen. Dafür wurde kräftig an der Benutzeroberfläche geschraubt. In der uns vorliegenden Version befehligten wir das Boot in der überarbeiteten Periskop-Ansicht. Welche Schaltflächen Ihnen dabei zur Verfügung stehen, verrät Ihnen unser Extrakasten oben.

Ebenfalls einfacher gestaltet sich die U-Boot-Verwaltung. Das umständliche Crew-Management mit der Zuteilung von Wach-Schichten aus **Silent Hunter 4** ist zum Beispiel Geschichte. Stattdessen konzentrieren Sie sich jetzt darauf, in der Kampagne erworbene Beförderungspunkte zu verteilen, um so Fertigkeiten Ihrer Matrosen zu verbessern. Erstmals durften wir nun auch mit unserer Kapitänsfigur durch das komplett in 3D gehaltene U-Boot-Modell gehen. Dabei lassen sich Stationen wie Torpedoraum, Funkzentrale, Maschinenraum und Hauptdeck ansteuern und zusätzliche Anweisungen geben, zum Beispiel, dass der Maschinist die Dieselmotoren für eine bestimmte Zeit überlasten oder dass der Funker Nachschub anfordern soll – Elemente, die für zusätzliche Atmosphäre sorgen. Die meiste Zeit verbringen Sie jedoch wie gewohnt am Periskop und brüten über der Seekarte, um die nächste feindliche Bruttoregistertonne aufzuspüren.

Noch wissen wir nicht, wie es um die Spannung in der Kampagne bestellt sein wird und welche Features der Multiplayer-Modus bereithält, dafür boten die acht Einzeleinsätze aber schon jede Menge U-Boot-Flair. Es ist nach wie vor ein prickelndes Gefühl, wenn sich nach ewig langer Anfahrt ein Ziel ausmachen lässt und die eingestellte Torpedotiefe und der Vorhaltewinkel perfekt passen, sodass die abgefeuerte Torpedo-Salve direkt ins Schwarze trifft. Bis Sie selber im März auf virtuelle Feindfahrt gehen können, haben die Entwickler noch alle Hände voll zu tun – hatten wir doch in der Demoversion noch mit einigen Abstürzen, Steuerungsproblemen sowie Grafik- und KI-Fehlern zu kämpfen. ❑

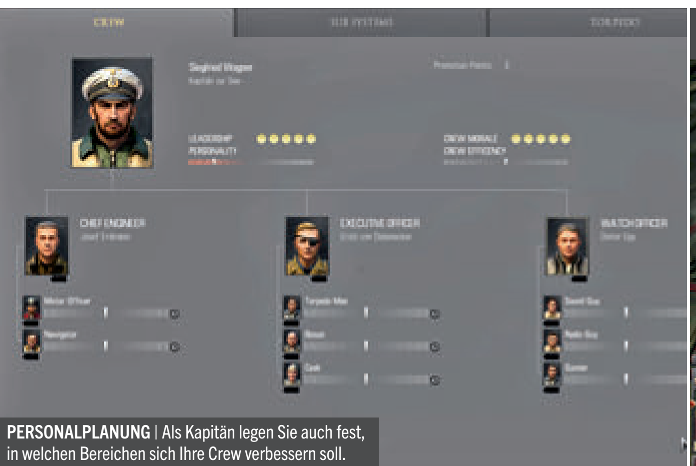
ERSTEINDRUCK

Stefan Weiß



„Das kann das Boot ab!" – Kaum befehle ich den ersten Tauchalarm, schießen mir Erinnerungen an den bekannten Film **Das Boot** ins Gedächtnis. Die Unterwasser-Jagd auf feindliche Schiffe besitzt eine ganz eigene Art, Spannung aufzubauen. Geduld und Sorgfalt sind angesagt, bis man den kurzen, aber spektakulären Moment einer Trefferexplosion genießen darf. Ich hoffe inständig, dass die fertige Version voll davon ist.

GENRE: U-Boot-Simulation
ENTWICKLER: Ubisoft Bukarest
ANBIETER: Ubisoft
TERMIN: März 2010



PERSONALPLANUNG | Als Kapitän legen Sie auch fest, in welchen Bereichen sich Ihre Crew verbessern soll.



WASSEREINBRUCH | Wenn Ihr Boot getroffen wird, können Sie die Auswirkungen in der Ego-Perspektive live miterleben, was für beklemmende Spannung sorgt.



UNSER STAR FÜR OSLO
DIENSTAGS AB 2.2. // 20:15

Gesucht: der deutsche Beitrag zum Eurovision Song Contest 2010!

ProSieben.de

WE LOVE TO ENTERTAIN YOU.

Von: Felix Schütz

Die Beta läuft auf Hochtouren, der Release steht unmittelbar bevor. Zeit für unseren letzten Eindruck vor dem Test!



ERSTE SCHRITTE | **Star Trek Online** macht in der Beta bereits ordentlich Spaß, bietet aber noch viel Raum und Potenzial für künftige Verbesserungen.

Star Trek Online

Die offene Beta von **Star Trek Online** ist erfolgreich gestartet. Auch wir haben unser Schiff, die stolze U.S.S. PCGames, in die Weiten des Alls entsandt – und sind überrascht, wie viel sich seit letztem Dezember getan hat!

Kern des Spiels ist die Raumfahrerkarriere als Offizier der Föderation. Wer mag, darf natürlich auch als aggressiver Klingone in die Schlacht ziehen, doch dann beschränkt sich das Spiel vorrangig auf PvP-Inhalte. Meist stürzt man sich einfach nur in Raum- und Bodenschlachten gegen Föderationsspieler, was zwar schon kurzzeitig Spaß macht, aber auch noch etwas unausgereift wirkt – da warten wir für eine genauere Einschätzung lieber noch ab, bis das Spiel im Handel ist. Unser Beta-Eindruck basiert daher vor allem auf den ersten Spielstunden in der Föderation: Alle Helden in **Star Trek Online** sind in drei Offiziersklassen unterteilt: Taktiker, Ingenieur oder Wissenschaftler. Die Klassenwahl bestimmt, welche Talente man ausbauen darf und wo man somit seine Schwerpunkte setzt. Dann geht's auch schon los mit dem netten Tutorial, das seinen Zweck gut erfüllt: Angeleitet von der Stimme des US-Schauspielers Zachary Quinto (Mr. Spock im Film **Star Trek**) erlernt man die Prinzipien der Steuerung und des Bodenkampfes. Hier fällt auf, dass Cryptic seit unserem Beta-Eindruck im Dezember letzten Jahres nachgebessert hat: Der Held steuert sich präziser, die Kollisionsabfrage wirkt genauer, das Interface ist aufgeräumter. An Bord einer föderierten Raumstation muss unser frischgebackener Kadett gleich zu Beginn einen Angriff der Borg abwehren. Während wir die Drohnen ins Visier nehmen, erfahren wir, dass es pro Handfeuerwaffe zwei Schussmodi gibt, dass man den Gegner nicht selbst anvisieren muss, um ins Ziel



ACTION | Bodenkämpfe laufen zwar halbautomatisch ab und sind noch etwas steif animiert, doch die vielen Waffen und schön gestalteten Außenlevels sorgen trotzdem für einen guten Ersteindruck.



(UN)ENDLICHE WEITEN | Der Großteil der Spielwelt ist instanziert. Auf der Sternenkarte peilt man – auf Wunsch auch per Autopilot – sein nächstes Questziel an oder begibt sich in eine der PvP-Zonen.

TROCKEN | Dialoge laufen in schlichten Textfenstern ab. Immerhin trifft man einige interessante Charaktere – hier den Urenkel von Captain Sulu.

▲ **FEINE GRAFIK** | Für ein MMO sieht **Star Trek Online** sehr gut aus: Vor allem in Raumschlachten sorgen die vielen Waffeneffekte und satten Explosionen für einen tollen Anblick. Auch die detailreichen Schiffsmodelle und Texturen sind gut gelungen.

▶ **ZU HAUSE** | Föderierte Spieler starten im Raumdock, das über der Erde schwebt. Jederzeit kann man sich dort in eine Art Lobby hinunterbeamen, um Mitspieler zu treffen und zu handeln.

zu treffen, dass man aber in eine gebückte „Shooter-Haltung" wechseln kann, um die Durchschlagskraft zu erhöhen. Trotz manch steifer Kampf-Animationen wirken die Gefechte schon recht actionreich: Per Tastendruck vollführt der Held etwa eine Seitwärtsrolle, um Attacken zu entgehen. Ein Klick, und man wechselt zu einer Zweitwaffe – das kann alles vom Handphaser bis hin zur schweren Energiekanone sein. Und natürlich lernt man mit der Zeit auch zig Kampftalente und Fähigkeiten, darunter Heilung, Flächenangriffe oder etwa Unsichtbarkeit. Letztere ist bei schweren Gegnern praktisch: Wer sich ungesehen an Feinden vorbeischleicht, kann ihre ungeschützte Flanke angreifen – solche Angriffe sorgen für einen Schadensbonus.

Nach wenigen Spielminuten erhält man den ersten von insgesamt vier NPC-Kameraden. In **Star Trek Online** verwaltet man eine ganze Party, ähnlich wie in manchen Solo-Rollenspielen. Auch diese Begleiter sind in drei Offiziersklassen unterteilt und können individuell ausgerüstet und entwickelt werden. Praktisch: Die Kameraden setzen ihre Spezialkräfte, etwa Schildverstärker, von alleine ein. Wer mag, darf sie aber auch mit einigen simplen Kommandos lenken. Das ist in den ersten Spielstunden allerdings überflüssig, denn das Balancing wirkt in der Beta noch ziemlich unausgereift: Die meisten Bodenkämpfe absolvierten wir mühelos ohne jede Taktik.

Nach dem Tutorial geht's hinaus ins All: Jeder Spieler besitzt ein eigenes Raumschiff – je weiter man im Charakterlevel aufsteigt, desto bessere Schiffe werden verfügbar. Per Funk bekommt man vom Flottenkommando nun neue Aufträge zugewiesen. Dann begibt man sich auf eine weitläufige Sternenkarte. Hier lenkt man sein Schiff manuell oder per

FANTASTISCHER HELDEN-EDITOR

Leicht zu bedienende, extrem vielseitige Charakter-Editoren waren schon immer eine Stärke von Cryptic.

Bei der Charakter-Erstellung kann man aus typischen **Star Trek**-Rassen wählen: Menschen, Klingonen, Vulkanier und dergleichen. Wer mag, erstellt sich aber auch eine ganz neue Rasse – kinderleicht per Editor. Anfangs bestimmt man nur eine farbliche Grundierung (1), dann geht's auch schon an die Details (2): Kopfform, Augengröße, Farbmuster, Nasenlänge – Dutzende Optionen per Schieberegler und Dropdown-Menüs. Danach folgen Extras (3) wie Frisur, Knochenkämme, Tätowierungen, Fühler, Hörner – ein großes Angebot, und fast alles schaut toll aus. In unserem Beispiel verpassen wir unserer Figur außerdem lange, knorrige Finger mit spitzen Nägeln. Im letzten Schritt (4) definiert man dann neben der Körpergröße und Statur auch die Haltung des Helden – unsere Rasse besitzt einen leicht raubtierhaften Gang. Zuletzt legen wir in einem weiteren Menü noch das Design unserer Uniform fest, und schon ist eine brandneue Spezies geboren, mit nur wenigen Klicks!







DIE EDITIONEN IM ÜBERBLICK

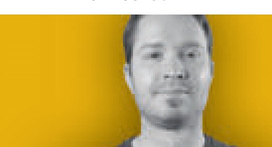
Neben diversen Download-Angeboten erscheint Star Trek Online auch in drei klassisch verpackten Boxen. Aber: Monatliche Gebühren fallen in jedem Fall an!



SILVER EDITION
- 30 Tage Spielzeit
- Weltraumkarte
- 5 Artwork-Postkarten



GOLD EDITION
- 30 Tage Spielzeit
- Download-Code für eine Uniform im **Deep Space 9**-Design
- Weltraumkarte
- 5 Artwork-Postkarten
- T-Shirt



COLLECTOR'S EDITION
- 30 Tage Spielzeit
- Aufwendige Steelbook-Verpackung aus gebürstetem Aluminium
- Download-Codes für Uniformen im Design der Serien **Deep Space 9** und **The Next Generation**
- Ingame-Item: Rote-Materie-Kondensator, der die Energievorräte des Schiffs schneller erneuert
- 2,25"-**Star Trek**-Badge zum Anstecken
- Buch mit Konzeptzeichnungen (über 40 Seiten)
- 3 Trial-Zugangspässe zum Verschenken. Damit kann man das Spiel 10 Tage lang ausprobieren.

Autopilot zum Zielort – das können Planeten, Asteroidenfelder, Raumstationen und dergleichen sein. Finden sich nun keine Mitspieler für den Einsatz, füllt das Spiel die fehlenden Slots mit KI-Kameraden auf. Das gesamte Spiel scheint stark instanziert zu sein, man befindet sich also meist in kleineren Levels mit einer begrenzten Menge an Spielern.

Obwohl instanzierte Einsätze viel Platz für Skripts und Spannung böten, haben uns die ersten Missionen nicht gerade überwältigt: Meist düst man erst mit seinem Schiff in eine Kampfzone, wo man gegen Klingonen oder Borg oder andere Feinde antritt. Danach beamt man sich vielleicht noch an Bord eines Schiffes, einer Station oder hinab auf einen Planeten, kämpft dort am Boden weiter, scannt hier und da mal einen Gegenstand – und dann geht's wieder zurück ins All. Einige frühe Quests bestehen zwar auch aus kurzen Dialogrätseln oder Suchaufgaben, doch die wirken noch arg unausgereift. Gespräche gibt's zudem nur in schlichten Textfenstern.

Gefechte im Weltall gefallen uns besser als die Bodenkämpfe: Das Schiff darf man frei in alle Richtungen bewegen, die Kontrolle über Schubkraft und Energieverteilung hinterlässt dabei nun einen durchdachteren Eindruck als noch im Dezember. Questmarkierungen erleichtern zudem die Orientierung. Auch im All spielen die Offiziere eine wichtige Rolle, ihre Spezialfähigkeiten steigern die Effektivität unseres Schiffes enorm. Cool ist es, wenn größere Raumschlachten entstehen: Zunächst muss man per Phaserangriffen die Schilde des Gegners schwächen und dann Torpedos in seine Schwachstelle ballern – dabei muss man jedoch seine eigenen Schilde im Auge behalten und Gegner notfalls ausmanövrieren. Das ist in den ersten Stunden zwar nicht sonderlich anspruchsvoll, macht aber trotzdem Spaß und sieht dank toller Effekte auch richtig gut aus.

Nach jeder Mission gibt's neben Lob vom Flottenkommando auch Steigerungspunkte, mit denen man seine Fähigkeiten verbessert, sowie überraschend viel Beute: Items wie neue Waffen, Schilde, Verstärker und dergleichen liegen schon früh in befriedigender Auswahl vor. Manche Gegenstände dienen dem Helden und seinen Offizieren als Ausrüstung, andere setzt man hingegen in das Inventar seines Schiffes ein. Prima: Auch hier hat Cryptic das Interface stark verbessert, so gibt's nun etwa einen praktischen Wertevergleich von Items. Gut so! ❑

ERSTEINDRUCK

Felix Schütz

Ich glaube nicht, dass **Star Trek Online** bei Release perfekt „gepolished" sein wird, und die Beta erhärtet meinen Verdacht. Doch welches MMO ist das schon zu Beginn? In der Beta gefällt mir **Star Trek Online** jedenfalls schon ziemlich gut, vor allem die Raumkämpfe bringen frischen Wind ins Genre. Cryptic legt sich zudem ins Zeug und bessert stetig nach – eben so wie es sein soll. Sobald Anfang Februar der Startschuss für **Star Trek Online** fällt, bin ich deshalb definitiv mit dabei!

GENRE: Online-Rollenspiel
ENTWICKLER: Cryptic Studios
ANBIETER: Namco Bandai
TERMIN: 2. Februar 2010



TAKTIK | Schiffe verfügen über Abwehrschilde in vier Richtungen – hier hat der Gegner unsere Front geschwächt, daher leiten wir gezielt Energie in unsere Verteidigung und wenden uns dem Feind seitlich zu.



VIELVERSPRECHEND | Viele Items, mehrere Schussmodi für Waffen, interessante Talente und eine steuerbare Party – **Star Trek Online** beweist, dass es mehr zu bieten hat als ein x-beliebiger **WoW**-Klon.

OVERHEAD-PROJEKTOR | Ihre Aufgaben und Spielziele werden direkt in die Spielwelt projiziert. Sogar Filme – etwa Sams Erinnerungen – werden an die Wand geworfen. Eine geniale Erzählweise!

Splinter Cell: Conviction

Von: Sebastian Stange

Wir schlichen durch die fast fertige Version des Stealth-Shooters!



Maxime Beland wirkt geschafft. Als uns der Creative Director des Schleich-Shooters **Splinter Cell: Conviction** empfängt, befindet sich sein Team im sogenannten „Crunch Modus", in dem es einzig und allein darum geht, die allerletzten Bugs und Schönheitsfehler aus dem Spiel zu tilgen. Und obwohl das Team noch längst nicht damit fertig ist, dürfen wir den Titel ausführlich anspielen.

Bevor wir starten, erklärt uns Beland, was ihm bei der Entwicklung besonders wichtig ist: „Mit **Conviction** wollen wir Stealth-Action neu definieren, sie sexy, schnell und dynamisch machen! Dabei bauen wir voll und ganz auf Sam Fisher – mit einer starken Story sowie einem neuen, rohen Sam. Außerdem setzen wir immer wieder Rückblenden als Stilmittel ein. Hier haben wir uns von den TV-Serien **Lost** und **24** sowie vom Kinofilm **Memento** inspirieren lassen." Nach dieser Einleitung dürfen wir uns endlich der fast fertigen Xbox-360-Fassung von **Splinter Cell: Conviction** widmen.

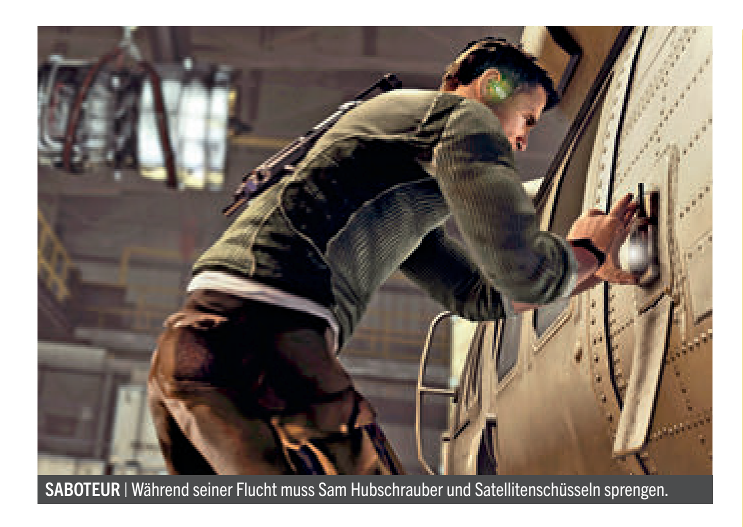
Das Spiel beginnt zunächst etwas verwirrend. In einer kurzen Sequenz sehen wir, wie eine Waffe auf Sam gerichtet wird. Doch dann springt die Erzählung zu einem älteren Herrn mit markanter Stimme, der in einem Verhörzimmer alles preisgibt, was er von Sam Fishers Leben weiß. Er entpuppt sich als Erzähler des Spiels und endlich springt die Story drei Tage in die Vergangenheit, wo das Abenteuer auf der Insel Malta beginnt.

Sam sitzt in einem beschaulichen Straßencafé, als er plötzlich vom Kellner ein brandneues Handy mitsamt einem Anruf erhält. Am Apparat meldet sich Anna „Grim" Grimsdottir. Sie war die Stimme in Sams Ohr, als er noch für die Geheimdienst-Organisation Third Echelon arbeitete. Doch nach dem Unfalltod seiner Tochter und seinem Ausstieg aus dem Beruf will Sam nichts mehr mit seiner Vergangenheit zu tun haben. Doch Grim schafft es, Sam zum Zuhören zu bewegen: Auftragskiller sind auf dem Weg zu ihm und nur mit ihrer Hilfe hat er die Chance zu entkommen. Nun beginnt Ihr Abenteuer!

Während Sams Flucht werden uns die zentralen Spielelemente beigebracht: Deckung, Stealth, das Markieren und Ausschalten von Gegnern sowie eine Anzeige der Position, wo Ihre Widersacher Sie vermuten. Details dazu erfahren Sie im Extrakasten rechts. Das Tutorial des Spiels baut Dramatik und Spannung auf. Sam findet heraus, dass seine Tochter umgebracht wurde, und jagt den vermeintlichen Killer.

Doch Sam wird überwältigt, betäubt und auf eine Söldnerbasis verschleppt. Wie er sich dort befreien kann und welche Rolle Grim sowie Sams Ex-Arbeitgeber in dieser Geschichte spielen, wollen wir nicht ausplaudern. So viel sei verraten:





SABOTEUR | Während seiner Flucht muss Sam Hubschrauber und Satellitenschüsseln sprengen.

Belands Vergleich mit der TV-Serie **24** ist treffend. Sam muss sich auf andere verlassen, sich manipulieren lassen und stets abwägen, wem er glauben kann. Wird es also Story-Wendungen geben? Oh ja, wird es!

Insgesamt spielen wir vier Missionen des Titels an; dabei dürfen wir etwa drei Stunden mit **Splinter Cell: Conviction** verbringen. Am besten bleibt uns davon eine Mission gegen Mitte des Spiels in Erinnerung. Darin dringen Sie in ein Untergrund-Labor ein, in dem an elektromagnetischen Bomben geforscht wird. Was Sie dort vorfinden, ist einmalig: Im Untergrund wurde ein komplettes Haus gebaut – mit Fenstern in die ewige Dunkelheit und einem Gewirr aus Rohren, Gehsteigen und Leitern rundherum. Dieses Gebäude gilt es Etage für Etage von einem Söldnertrupp zu säubern.

Nach dem spielerisch eher geradlinigen und nicht allzu fordernden Spieleinstieg wartet hier eine richtig knackige Herausforderung auf Sie. Außerdem genießen Sie erfreulich große taktische Freiheiten. Denn im Spielverlauf legt sich Sam eine Vielzahl von Gadgets und Waffen zu, die obendrein mit gewonnenen Erfahrungspunkten aufgerüstet werden können. Diese Punkte verdienen Sie, indem Sie diverse Ingame-Herausforderungen meistern, etwa eine gewisse Anzahl erfolgreicher Stealth-Kills oder Nahkampfmanöver.

Bei der Infiltration des Untergrund-Komplexes haben Sie einige Überraschungen für Ihre Gegner im Gepäck. Beispielsweise können Sie EMP-Granaten werfen. Die erzeugen einen elektromagnetischen Puls (EMP), der für kurze Zeit alle Lichter in der Nähe löscht – auch die Taschenlampen Ihrer Gegner. Damit schaffen Sie selbst dort, wo Sie nicht alle Lichtquellen mit Ihrer Waffe zerstören können, wertvolle Inseln der Dunkelheit.

Nicht nur die Story des Spiels dreht sich um die EMP-Technik – auch Ihre Spielfigur wird zunehmend damit ausgestattet. Später wird Sam sogar einen EMP-Rucksack tragen können, der regelmäßig ringsum alle Elektrogeräte deaktiviert. Weitere nützliche Begleiter: Kamerasonde, Granaten, Sprengsätze mit Fernzündung, eine Sonar-Brille, mit der Sie Gegner durch Wände hindurch erkennen, und eine Haftkamera, die Sie auf Wunsch auch detonieren lassen können. Lauter tolles Spielzeug!



HOCHSPANNUNG | Sie können jeden Gegner als Geisel nehmen. Das sorgt für Spannung!

IHR HANDWERKSZEUG

Im Spiel wird Ihnen früh beigebracht, welche Tricks und Taktiken Sam beherrscht. Wir stellen Ihnen die wichtigsten Fähigkeiten des Profi-Agenten vor.



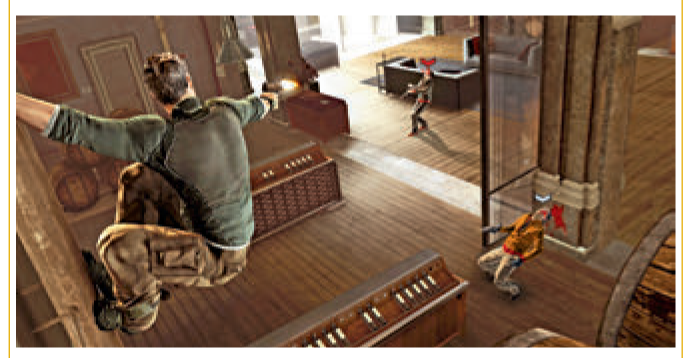
Eine Silhouette zeigt die **letzte bekannte Position** Ihrer Spielfigur an. An diesem Punkt haben Ihre Gegner Sie aus den Augen verloren und auf diesen Punkt konzentrieren sie sich zunächst. Sie sollten versuchen, schnellstens von dieser Stelle zu verschwinden, denn später werfen Ihre Widersacher sofort Granaten dorthin.



Die **Verhöre** sind isolierte Szenen, in denen Sie Infos aus überrumpelten Gegnern herauspressen. Dabei drücken Sie stets nur eine Taste, um Druck auf Ihr Gegenüber auszuüben. Je nachdem, neben welchem Umgebungsobjekt Sie dabei stehen, werden besonders markige „Überredungsversuche" ausgeführt. Ein nettes Gimmick!



Das **Schleichen** ist zentraler Spielbestandteil und überlebenswichtig. Sobald sich Sam im Schatten befindet, verliert die Grafik ihre Farbe. Alles wird schwarz-weiß – außer Gegner und Gegenstände, die bei Beschuss als Fallen fungieren. Dadurch gibt es im Spiel jedoch keine pechschwarze Dunkelheit. Sie haben stets gute Sicht.



Mit der **Mark & Execute**-Funktion können Sie je nach Waffe zwei bis vier Gegner markieren. Auf Knopfdruck schaltet Sam sie blitzschnell aus. Dafür sollten jedoch alle Ziele in Reichweite und ungeschützt sein. Obendrein ist die Funktion nur nach einem Nahkampfangriff verfügbar. Ein gelungenes neues Spielelement!

SAMMLERSTÜCK

Schon für Assassin's Creed 2 schickte Ubisoft Sammlereditionen mit tollen Extras ins Rennen. Bei Splinter Cell: Conviction ist das nicht anders.

Die Limited Collector's Edition des Spiels erscheint exklusiv in Europa und Asien. In der großen Box befindet sich neben einer Soundtrack-CD und einer Sam-Fisher-Figur auch eine schicke Metallhülle, in der die Scheiben verpackt sind. Außerdem liegt der Sonderausgabe eine Karte mit Downloadcodes für fünf Ingame-Objekte bei: das Maschinengewehr MP-5, das Sturmgewehr SC3000, die Maschinenpistole SMG-2 sowie eine stylishe Ganzkörperrüstung. Obendrein schalten Sie den Infiltration-Modus für den Mehrspielerpart frei. Darin säubern Sie – allein oder mit einem Mitspieler – Levels von Gegnern, dürfen jedoch nicht entdeckt werden. Doch keine Sorge: Auch Käufer der normalen Fassung können den Modus freispielen.



Das finale Produkt kann vom Bild abweichen.

Derart ausgerüstet können Sie sogar versuchen, auf reine Feuerkraft zu setzen. Dank mächtiger Sturmgewehre und der Möglichkeit, Ihre Widersacher durch geschicktes Schleichen zu flankieren, kann das durchaus klappen. Allerdings spielt sich **Splinter Cell: Conviction** nicht wie ein normaler Shooter. Die Gegner stecken recht viele Kugeln ein, es sei denn, Sie zielen präzise – und das braucht Zeit und Ruhe. Außerdem ist die effektive Reichweite vieler Waffen begrenzt.

Immerhin funktioniert auch hier einer der ältesten Tricks der Shootergeschichte: Alarmieren Sie alle Gegner und locken Sie sie durch einen Engpass. Sie werden brav nacheinander in Ihre Schussbahn laufen. Das bedeutet jedoch nicht, dass die KI der Gegner stets enttäuscht. Sie suchen aktiv nach Sam und werfen Granaten auf die Position, an der sie ihn vermuten. Obendrein, so Beland, wird hier noch bis kurz vor Release nachgebessert.

Weitaus unterhaltsamer als Ballern ist das Schleichen mit Sam Fisher. Maxime Beland will ein sehr spezielles Spielgefühl erwecken: „Sam soll wie ein Raubtier sein, das allen anderen überlegen ist. Er sondiert die Lage, schlägt blitzschnell und präzise zu und verschwindet ebenso schnell. Dieser Rhythmus soll das Spiel bestimmen."

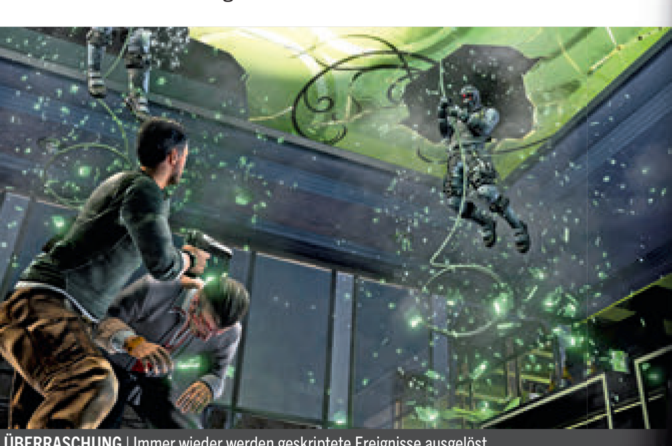
Diese Vision haben die Entwickler überzeugend verwirklicht. Es macht großen Spaß, um ein Grüppchen ahnungsloser Söldner zu schleichen, ihre Gespräche zu belauschen oder einzelne Personen von der Gruppe zu trennen – etwa, indem man das Licht in einem Nebenraum löscht. Nach und nach picken Sie einzelne Gegner heraus und erledigen sie mit Nahkampf-Moves – Sam benutzt die erbarmungslose Kampfkunst Krav Maga – oder schallgedämpften Waffen. Wird dann eine Leiche gefunden, bricht Hektik und Panik unter Ihren Widersachern aus. Wie in **Batman: Arkham Asylum** lauern Sie dann im Verborgenen und genießen das Schauspiel. Oder nehmen Sie sich lieber einen Gegner als Geisel? Oder wollen Sie schleichen, ohne zu töten?

Mit Mark & Execute haben die Entwickler eine gewagte neue Spielmechanik geschaffen, die es Ihnen ermöglicht, je nach gewählter Waffe bis zu vier Gegner zu markieren und blitzschnell auszuschalten. Anfangs befürchteten wir, dieses Feature könnte zu mächtig werden, doch es unterstützt das geniale „Raubtier-Spielgefühl" ganz wunderbar.

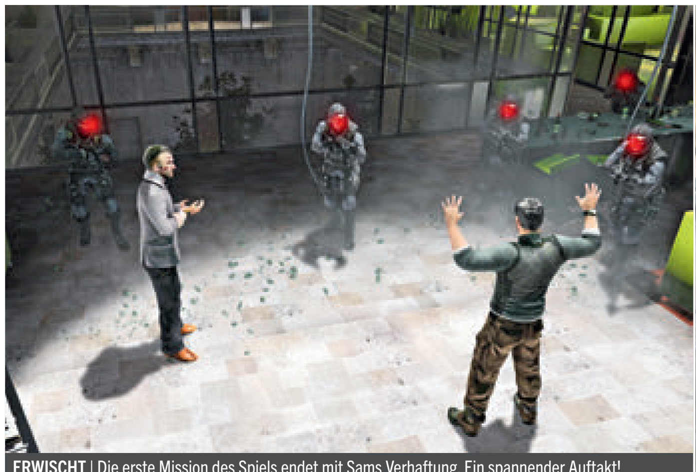
Es fühlt sich einfach cool an, unter einem Fenster zu lauern, in Sekundenschnelle mehrere Gegner auszuschalten und den letzten Überlebenden, der tö-



AUS UND VORBEI? | Ob Sam Fisher wieder in die Dienste der Organisation Third Echelon tritt? Das bleibt vorerst noch geheim!



ÜBERRASCHUNG | Immer wieder werden geskriptete Ereignisse ausgelöst.



ERWISCHT | Die erste Mission des Spiels endet mit Sams Verhaftung. Ein spannender Auftakt!



UNBETEILIGT | In den von uns gespielten Levels interagierten wir leider kaum mit Zivilpersonen.

richterweise einen Blick aus dem Fenster wagt, in die Tiefe zu zerren. Oder Sie stürzen sich von der Decke auf ein ahnungsloses Opfer und schalten danach alle anderen Gegner im Raum aus, die Sie vorher in Ruhe markiert haben.

Allerdings müssen Sie stets erst einen erfolgreichen Nahkampfangriff durchführen, um die Execute-Funktion freizuschalten. Markieren können Sie Ihre Widersacher jederzeit, doch das ist nur dann sinnvoll, wenn Sie sich im Verborgenen befinden. Wenn Sie versuchen, unter Beschuss Gegner zu markieren, geht das oft schief. Werden Sie entdeckt, zeigen weiße Pfeile in die Richtung der Gefahr. Dann werden Ihre Gegner misstrauisch und untersuchen die Umgebung vielleicht genauer. Verfärbt sich der Pfeil rot, wurden Sie entdeckt. Spätestens jetzt sollten Sie die Beine in die Hand nehmen und untertauchen.

Dank der Silhouette, die anzeigt, wo Ihre Gegner Sie aus den Augen verloren haben, fallen Flankenmanöver besonders leicht. Allerdings kam es vor, dass sich unsere Verfolger gar zu starr auf diesen Punkt konzentrierten. Auch hier soll noch an der KI-Schraube gedreht werden, versprach man uns.

Auch ohne offene Spielwelt entpuppt sich **Splinter Cell: Conviction** letztendlich als eine Art „Videospiel-Sandkasten". Ihnen wird ein umfangreiches Handwerkszeug anvertraut, das Sie fortan nach eigenem Ermessen anwenden, um verschiedenste Situationen zu meistern.

In der Regel geht es darum, alle anwesenden Gegner auszuschalten oder sie zumindest unbemerkt zu umgehen. Mit Zivilisten interagieren Sie kaum. Meist sind Sie mit Ihren Widersachern in den Levels allein – zumindest war das in den Missionen, die wir anspielten, der Fall. Der Creative Director versprach aber einige Überraschungen und spielerische Abwechslung: „Dank der Rückblenden können wir einige Dinge tun, die unsere Spieler mit Sicherheit überraschen. Mehr will ich aber nicht verraten!"

Wir sind gespannt, wie uns die Entwickler langfristig motivieren und unterhalten wollen. Auf jeden Fall steht und fällt der Spielspaß mit interessanten und fordernden Umgebungen. Der ungewöhnliche Untergrund-Komplex, den wir anzocken durften, ist da ein schönes Beispiel. Dank der Fenster und


KÖDER | Leichen sorgen für Aufmerksamkeit, was Sie ausnutzen können.


ZAHN DER ZEIT | Sam ist sichtlich gealtert. Seine englische Stimme kam uns da einen Tick zu jung vor.

Laufstege können Sie hier fast das gesamte Gebäude von außen erklimmen und umrunden – perfekt für gut geplante Angriffe.

Außerdem befinden sich in einigen der Labors Bewegungssensoren, die das Licht einschalten, sobald eine Person den Raum betritt. Hier haben Sie keine Möglichkeit zu schleichen und müssen Ihre Strategie wechseln. Hoffen wir, dass es mehr solche Stellen gibt, an denen Sie gezwungen sind, Ihre gewohnte Routine aufzugeben und Neues zu wagen. Und hoffen wir, dass das an diesen Stellen auch wirklich klar wird.

Abwechslung schaffen zudem besondere Ereignisse. An einer Stelle müssen Sie etwa einen PC beschützen, den Grim aus der Ferne hackt. Das dauert einige Minuten und darf nicht von Wachen unterbrochen werden. Zu dumm, dass ein Alarm ertönt und die Wachmannschaft auf dem Weg zu Ihnen ist.

Ihnen bleibt nur wenig Zeit, um Sprengfallen zu setzen, und schon stürmen nach und nach Gegner in den Computerraum. Dann lauern Sie idealerweise auf einem Rohr an der Decke, zünden Fallen, werfen Granaten und achten stets darauf, dass niemand Hand an das PC-Terminal legt.

Später wird es eine Szene geben, so verriet man uns, in der Sam wütend wird – so richtig wütend. Dann werden automatisch alle Gegner für die Execute-Funktion markiert und Sie schießen wie in einem Actionfilm blitzschnell auf jeden, der sich Ihnen in den Weg stellt. Diese Szene verspricht Action wie in einem **James Bond**-Film.

Die drei Stunden, die wir mit dem Spiel verbringen durften, waren durchweg unterhaltsam und wir freuen uns, dass es schon jetzt einen runden Eindruck macht und sich einfach „richtig" anfühlt. Es macht Spaß, die Umgebungen zu analysieren, sich Taktiken zurechtzulegen, verschiedene Ansätze auszuprobieren und mit allen Gadgets zu experimentieren.

Sofern die Entwickler es schaffen, dauerhaft unser Interesse an Sams Abenteuer aufrechtzuerhalten – sei es durch die Story, bestimmte Events oder geniale Levels –, hat der Titel definitiv das Potenzial zum Actionhit. Wirklich störende Mängel fielen uns bei der Anspiel-Session nämlich keine auf. Lediglich die Steuerung benötigt etwas Gewöhnung, da es jeweils Tasten für das Schleichen sowie das Kauern in Deckung gibt, was obendrein Einfluss darauf hat, ob Sie Ihre Waffe benutzen können. Doch das entpuppte sich auf Dauer nur als eine Frage der Übung.

PC-Besitzer erhalten übrigens exakt dasselbe Spiel wie Xbox-Zocker. Inhaltlich sind beide Versionen identisch, lediglich das Interface wurde angepasst. Grafisch übertrifft die PC-Fassung ihren Konsolenbruder jedoch deutlich. Wir durften sie einige Minuten in 2.560x1.600-Auflösung mit vollen Details anspielen und waren beeindruckt. PC-exklusive Physikeffekte wie bei **Mirror's Edge** wird es keine geben, dafür erscheint das Spiel zeitgleich mit der Konsolenfassung am 26. Februar. Diesen Termin sollten Sie sich merken! ❑


KURZER PROZESS | Zwar können Sie auch manuell ballern, die Mark&Execute-Funktion ist jedoch weitaus effektiver.

ERSTEINDRUCK

Sebastian Stange



Die schlechte Nachricht zuerst: Zu keiner Zeit hat mich das Spiel beim Anspielen völlig umgeblasen. Es hat mich nicht gerockt, sprachlos gemacht oder mir ein verträumtes Grinsen ins Gesicht gezaubert. Die gute Nachricht: Kein einziges Mal war ich beim Anzocken wirklich frustriert oder enttäuscht von dem, was ich da vor mir sah. Ich hatte die ganze Zeit über Spaß. Bedenken Sie: Das Spiel war noch nicht einmal fertig! Und je länger ich spielte, desto mehr Taktiken erprobte ich und desto wagemutiger wurde ich. Ihnen wird es sicher ähnlich gehen: Sie müssen Ihren Spielspaß selbst erschaffen, indem Sie kreativ an jede Situation herangehen. Wer das Game als Shooter begreift, wird sich schwer tun. Aber wer die Stealth-Actionszenen in **Batman: Arkham Asylum** mochte, der dürfte **Conviction** lieben!

GENRE: Action-Adventure
ENTWICKLER: Ubisoft Montreal
ANBIETER: Ubisoft
TERMIN: April 2010

FLUGGERÄT | Statt auf Fabelwesen setzt man in Neo Steam auf Heißluftballons als Transportmittel.

DAMPFMASCHINE | Die Gegner sehen teilweise aus wie Dampfkessel mit Beinen.

SCHÜTZENMEISTER | Als Craftor setzen Sie im Kampf auf Gewehre und technisches Geschick.

Neo Steam

Von: Alexander Bohnsack

Magier, Elfen, Dampfmaschinen: Neo Steam bringt sie unter einen Hut.

MINI-FAQ

Wo bekomme ich das Spiel?
Die benötigte Client-Software finden Sie auf unserer aktuellen Heft-DVD.

Welche Gebühren fallen an?
Das eigentliche Spiel ist kostenlos. Für Gear – die Ingame-Währung – verlangt Gamigo Geld. Die Kosten reichen von 4,99 Euro für 5.200 Gear bis zu 49,99 Euro für 85.000 Gear.

Welche Vorteile haben zahlende Spieler?
Kostüme für bessere Eigenschaften, Tränke zur Verstärkung, Reittiere und Inventar-Erweiterungen

Welches Vollpreis-Spiel ist vergleichbar?
Neo Steam lehnt sich an **World of Warcraft** an.

Das Gratis-MMORPG aus dem Hause JoyImpact präsentiert sich in einem ansprechenden Steampunk-Setting – das ist Science-Fiction, bei der die futuristische Technik mit Dampfmaschinen betrieben wird.

Zu Beginn des Spiels entscheiden Sie sich für eine von zwei Fraktionen. Zur Wahl steht entweder die Republik von Rogwel, die Heimatwelt aller Daniel Düsentriebs und Technik-Fetischisten – oder Sie schließen sich dem Königreich der Elerd an, das all jene anspricht, die nach Spielfiguren mit klassischen Fantasy-Elementen suchen. Auf beiden Seiten warten sieben Rassen sowie vier Klassen darauf, gespielt zu werden. Innerhalb Ihrer Charakterklasse – Krieger, Magier, Schurke und Craftor, ein Jäger mit Handwerksgeschick – können Sie sich in mehreren Talentbäumen entwickeln und ab Level 10 weiter spezialisieren. Einen kleinen Begleiter in Form eines Pets gibt es gratis dazu, und zwar für alle Spieler.

Das Spiel orientiert sich unverhohlen am Genreprimus **World of Warcraft**. Das Steampunk-Setting erinnert sehr an die Gnomen-Fraktion aus Blizzards Online-Rollenspiel. Auch der Grafikstil, der Spielverlauf, das Handwerkssystem und die Quests ähneln jenen in **WoW**. Naturgemäß spielt PvP in **Neo Steam** ebenfalls eine recht große Rolle. Da Sie für das eigentliche Spiel jedoch nichts zahlen, verdient der Hersteller mit dem Verkauf exklusiver Zusatz-Objekte.

Die Beta-Phase hat **Neo Steam** bereits hinter sich, dennoch treten hin und wieder kleine Bugs und Übersetzungsfehler auf. Abgesehen von solchen eher verschmerzbaren Druckschwankungen im Dampfkessel bietet **Neo Steam** eine preiswerte Möglichkeit, ins MMORPG-Genre einzusteigen. ❑

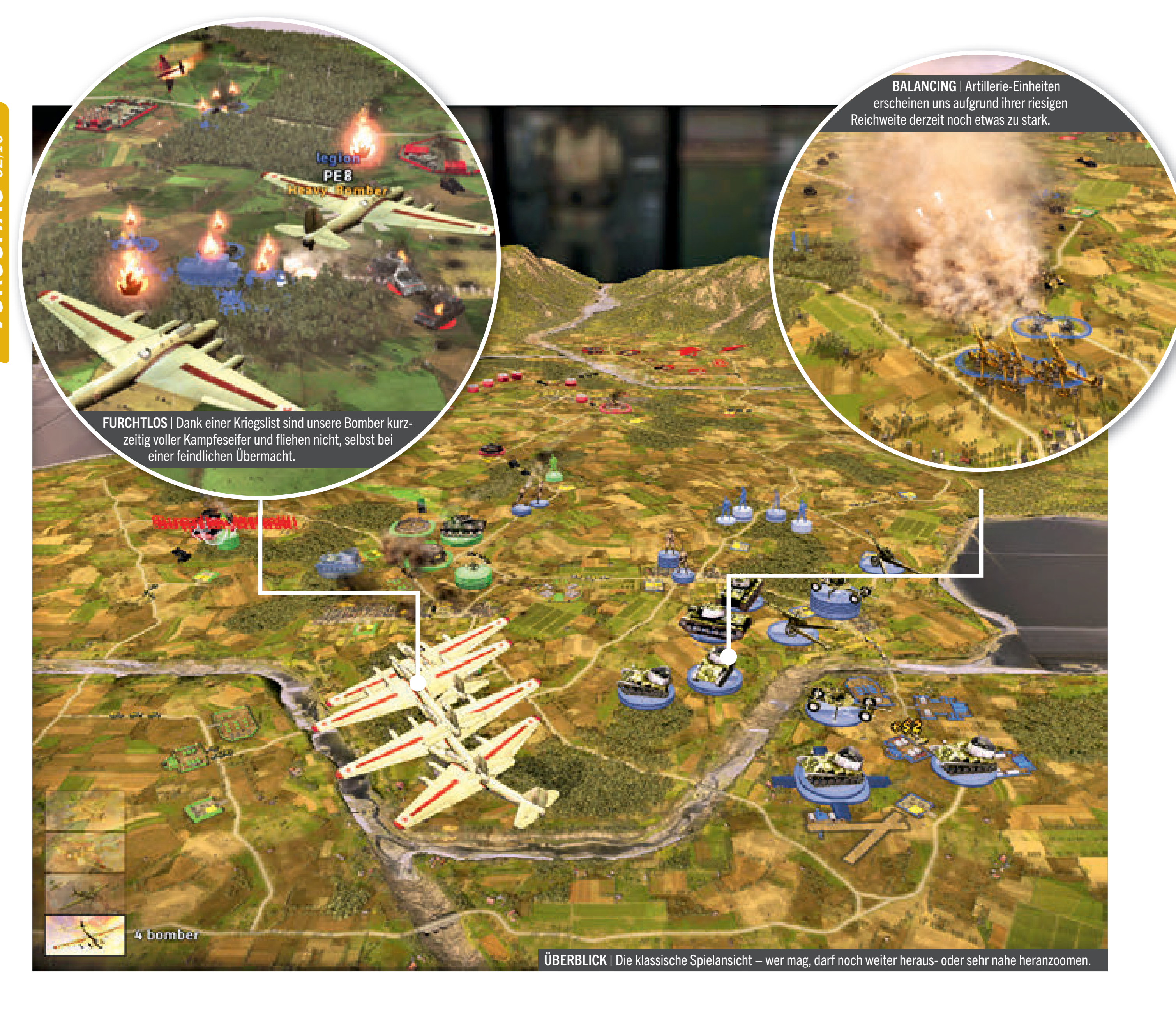
ERSTEINDRUCK

Alexander Bohnsack



„Gut kopieren ist besser als schlecht selber erfinden" – das scheint das Motto der Entwickler bei JoyImpact für das MMORPG **Neo Steam** gewesen zu sein. So kann das Rollenspiel trotz Steampunk-Ambiente nicht verbergen, dass man sich in vielerlei Hinsicht am übergroßen Vorbild aus dem Hause Blizzard orientiert hat. Das ist mir recht, denn für ein kostenloses Spiel wirkt **Neo Steam** sehr gelungen. Ich komme ohne kostenpflichtige Gegenstände genauso weit wie bezahlende Mitspieler und das Steampunk-Setting entfaltet trotz **WoW**-Anleihen seinen eigenen Charme.

GENRE: Online-Rollenspiel
ENTWICKLER: JoyImpact
ANBIETER: Gamigo.de
TERMIN: Erhältlich



FURCHTLOS | Dank einer Kriegslist sind unsere Bomber kurzzeitig voller Kampfeseifer und fliehen nicht, selbst bei einer feindlichen Übermacht.

BALANCING | Artillerie-Einheiten erscheinen uns aufgrund ihrer riesigen Reichweite derzeit noch etwas zu stark.

ÜBERBLICK | Die klassische Spielansicht – wer mag, darf noch weiter heraus- oder sehr nahe heranzoomen.

R.U.S.E.

Von: Felix Schütz

Elegant, klassisch und überraschend gut: Ubisofts neues Strategie-Spiel in unserem Beta-Bericht.

SCREEN-INFO

Alle Screenshots in diesem Artikel zeigen Spielgrafik. Einige Bilder haben wir selbst mit der Beta-Version erstellt, andere stammen vom Hersteller Ubisoft – Letztere sind daher in den Bildunterschriften gekennzeichnet.

Panzer rumpeln durch die Prärie, Flakgeschütze nehmen feindliche Bomber auseinander und Artilleriefeuer prasselt auf befestigte Stellungen hernieder – kurz gesagt, der Zweite Weltkrieg tobt. Mal wieder. **R.U.S.E.** von Ubisoft pfeift wissentlich auf Innovation, es will nämlich nur eines bieten: simpel aufgebaute, aber taktisch fordernde Echtzeit-Strategie, wie man sie etwa von **Company of Heroes** und **World in Conflict** kennt. Wir überprüften in einer gut spielbaren Multiplayer-Beta, ob **R.U.S.E.** diesen Anspruch erfüllt.

Die Beta-Version von R.U.S.E. umfasst mehrere Karten und spielbare Nationen aus dem Multiplayer-Modus. Das grundlegende Spielziel in der Beta: den Widersacher vernichten oder bis zum Ablauf einer zuvor festgelegten Zeitspanne durchhalten und dabei eine höhere Punktzahl als der Gegner erzielen, indem man seine Einheiten vernichtet. Simpel. Dass die Vollversion auch andere Spielmodi bieten wird, ist zwar wahrscheinlich, doch das ändert nichts am grundlegend schlichten Konzept von **R.U.S.E.** Immerhin sorgen die Entwickler Eugen Systems für eine originelle Aufmachung: Es gibt keine Minimap, denn im Prinzip ist das gesamte Spielfeld eine Übersichtskarte. Zoomt man per Mausrad weit genug heraus, befindet man sich in einer Art Kommandozentrale, um einen herum stehen Soldaten, Funkgeräte, Bildschirme, in der Mitte des Raumes thront ein großer Kartentisch: die Spielfläche. Wer mag, darf nun ebenso stufenlos wieder hineinzoomen, auf Wunsch auch nah an die Action heran. Die moderne Grafik-Engine protzt hier mit Details, wie man sie höchstens aus **World in Conflict** kennt: dichte Vegetation, malerische Dörfer, glaubhafte Wasser- und Lichteffekte, coole Bewegungsunschärfe. Das schaut zwar super aus, doch für das Spielgeschehen ist die visuelle Pracht eher unbedeutend – der Übersicht wegen verbringt man die meiste Zeit in **R.U.S.E.** aus einer weit herausgezoomten Perspektive.

Jede Partie beginnt auf die gleiche Weise: Anfangs errichtet man an fest vorgegebenen Rohstoffpunkten sogenannte Versorgungsdepots, damit Geld in die Kriegskasse fließt. Danach geht's an den Bau der ersten Truppengebäude: Infanterie, Flak, Panzer, Artillerie oder Lufteinheiten sind im Angebot. Super: Die Vor- und Nachteile der Einheiten variieren stark, je nachdem, welche Nation man spielt. Deutschland verfügt etwa über gut gepanzerte Fahr-

TAKTISCH | Alle paar Spielminuten darf man einen „Ruse“, also eine Kriegslist, aktivieren und das Kampfgeschehen damit stark beeinflussen.

DETAILWAHN | Wer mag, zoomt extrem nahe an die Action heran. So zeigt sich die moderne Grafik-Engine von **R.U.S.E.** von ihrer besten Seite. (Bild: Ubisoft)

HINTERHALT | Manche Einheiten wie Infanterie und Flak darf man in Dörfern und Wäldern verstecken. Von dort können sie dem Gegner besonders hart zusetzen.

AUFGERÄUMT | Das Interface ist schlicht und funktional, lässt in der Beta aber noch ein paar Komfortfunktionen und eine Einheitenübersicht vermissen. (Bild: Ubisoft)

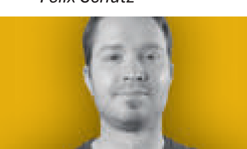
zeuge, die Briten setzen dafür auf eine mächtige Luftwaffe.

Geld fließt nur langsam auf das Spielerkonto. Daher sollte man sich vor allem in den ersten Spielminuten eine gute Taktik zurechtlegen. Eine Möglichkeit wäre etwa, frühzeitig Lufteinheiten loszuschicken, um die Bauvorhaben des Gegners zu stören. Oder man entsendet so schnell wie möglich leichte Infanterie in die Wälder und Dörfer auf der Karte – dort sind die Soldaten vor den Blicken des Gegners geschützt und greifen aus dem Hinterhalt an. Eine gute Taktik, solange der Gegner nicht mit Bombern anrückt oder die Stellungen aus der Distanz mit Artillerie einäschert! Kleine Kritik an dieser Stelle: Die Langstreckenkanonen erscheinen uns in der Beta noch zu mächtig, durch sie erhalten defensive Spieler einen Vorteil. Prima dagegen: Auf nervige Massenvernichtungswaffen – etwa Atombomben oder chemische Raketen wie in **Command & Conquer Generäle** – haben die Entwickler verzichtet.

Das Spielgefühl, wie in Risiko auf seinen Schlachtplan hinabzublicken, erhält **R.U.S.E.** durch eine Besonderheit: Auf normaler Zoomstufe werden Einheiten durch farbige Steine symbolisiert. Man erkennt also beispielsweise nicht, mit welchen Waffen sich der Gegner nähert. Einen klassischen Nebel des Krieges gibt's daher auch nicht. Erst sobald sich der Gegner in die Sichtweite einer eigenen Einheit wagt, wird er enthüllt. Das ist deshalb cool, weil hier das namensgebende Spielelement greift: „Ruse“ ist das englische Wort für „List“ und solche „Ruses“ dürfen beide Spieler anwenden, in Form von kurzzeitigen taktischen Manövern. Beispielsweise kann man einige Dummy-Einheiten gen Feindbasis schicken – der Gegner wird glauben, die anrückenden bunten Steinchen wären eine mächtige Angriffswelle. Also wird er sein bitter nötiges Geld womöglich in seine Verteidigung investieren. Das gibt dem Kontrahenten die perfekte Gelegenheit, mit echten Einheiten einen hinterhältigen Angriff in die ungeschützte gegnerische Flanke zu wagen. Andere solcher Listen erlauben es, Gebäude kurzzeitig zu tarnen oder feindliche Einheiten in einem bestimmten Gebiet zu enthüllen. Das erscheint anfangs banal, entpuppt sich aber schnell als echter Spielspaßbringer. Wer diese „Ruses“ vernünftig in seine Taktik einbezieht, kann seine Gegner gehörig an der Nase herumführen – und die Freude ist groß. Die Idee, Einheiten in der normalen Spielansicht durch Symbole darzustellen, sorgt damit für ein ungewohntes, aber cooles Spielgefühl, da das Geschehen beinahe an ein Brettspiel erinnert. Darunter leidet allerdings auch die Übersicht: Es gibt kaum nützliche Anzeigen über die eigene Truppenstärke und zoomt man etwas weiter heraus, werden nahe beieinanderstehende Einheiten nicht einzeln dargestellt, sondern zu einem Symbol zusammengefasst. In solchen Fällen ist es dann umständlich, einzelne Einheiten herauszupicken. Sollten die Entwickler also bei Steuerung und Übersicht noch etwas nachbessern, dürfen Hobby-Strategen ab Mitte 2010 in die Hände spucken – die Beta von **R.U.S.E.** hat uns jedenfalls Lust auf mehr gemacht. ❑

ERSTEINDRUCK

Felix Schütz



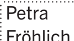
Anfangs hielt ich **R.U.S.E.** noch für eine x-beliebige Mixtur aus **C&C Generäle** und **World in Conflict**. Doch nach den ersten Partien machte es klick – und seitdem habe ich viele schöne Mehrspieler-Matches geschlagen: Gegner austricksen, blitzschnell die eigene Taktik umstellen, Täuschungsmanöver starten – so gefällt mir das! Skeptisch bin ich allerdings, ob sich die Solo-Kampagne genauso gut spielt.

GENRE: Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER: Eugen Systems
ANBIETER: Ubisoft
TERMIN: 2. Quartal 2010

02/10 TEST

Die PC-Games-Stammredaktion in der Vorstellung — was bewegte die Redakteure in diesem Monat?

Petra Fröhlich



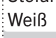

Freut sich auf spannende Chats:
Löchern Sie uns mit Ihren Fragen zu **Drakensang 2**, **Crysis 2** und **Mass Effect 2** bei den neuen PC-Games-Stammtischen (genaue Termine hier im Heft und auf pcgames.de).
Muss mutmaßlich einen Kleinkredit aufnehmen:
Es ist schier unglaublich, in welche absurden Euro-Regionen sich Fußballfans auf Ebay hochsteigern, wenn es um einen schnöden Sitzplatz in der Allianz Arena zu München geht.

Thorsten Küchler



Verweigert sich dem Trend!
Immer mehr Kollegen überbieten sich gegenseitig mit **Bejeweled**-Highscores. Aber ich klinke mich da aus, denn dieses Knobel-Teufelszeug macht mich sonst süchtig.
Setzt sich seine Sonnenbrille auf!
Nicht um den Lifestyle-Macker zu markieren, sondern für den nächsten Urlaub! Der muss nämlich bald mal gebucht werden. Traumvorstellung: Cabrio, Wüste, Wind in den Haaren, coole Songs in den Ohren – I'm a Highway Star!

Stefan Weiß




Erholte sich:
Bei kaltem Winterwetter schön im warmen Spielezimmer sitzen und **Drakensang**, **Borderlands**, **DHdRO** und **Crayon Physics Deluxe** spielen – herrlich.
Wagte sich:
Trotz der Schweinekälte hin und wieder raus, um den 400. Geocache zu heben.
Freute sich:
Dass die Dosbox-Fummelei für **A Final Unity** geklappt hat!

Robert Horn



Ist sauer:
Auf den Wettergott, der uns so dreist die Sneak Peek in England versaut hat. Schäm dich, wer auch immer du bist!
Entschuldigt sich:
Bei den vier Lesern, die sich ganz umsonst gefreut haben. Obwohl, Sega lässt ja ein Spielepaket springen ...
Besucht bald:
Berlin. Um dort die grandiosen Umbilical Brothers anzuschauen. Und die Stadt. Die ist nämlich auch super.

Felix Schütz



Hat die Feiertage gut überstanden:
Mit **Mass Effect 2** und der Beta von **Star Trek Online** war ich bestens versorgt. Dazwischen die Zeit mit **Might & Magic: Clash of Heroes** (DS) und **Borderlands** vertrieben.
Konnte sein Glück kaum fassen:
Neulich im Geschäft ein geiles Steak (680 g !!!) entdeckt!
Blickt der Zukunft höchst skeptisch entgegen:
Es erscheinen immer mehr DLCs und einige davon sind wirklich frech – ein beunruhigender Trend für 2010.

Christian Schlütter



Freut sich, kein Hesse zu sein:
Auch wenn ich Kollege Schütz und die Crytek-Jungs echt mag: Frankfurt ist nicht die schönste Stadt Deutschlands.
Hasst den Kollegen Viktor Eippert:
Weil der ihn bei jedem noch so kleinen Facebook-Spiel übertrumpft. Irgendwann kriege ich dich!
Verbrachte die Feiertage:
Mit seiner besseren Hälfte und gutem Essen und könnte sich nichts Besseres für den Jahreswechsel vorstellen.

Sebastian Weber



Freut sich:
Habe Weihnachten überstanden, ohne in die Breite zu gehen. So muss das sein ...
Hofft:
Dass sich der Winter bald überlegt, sich zu verziehen. Die ganze Zeit diese Eiseskälte und Schnee, da lobe ich mir die Klimaerwärmung.
Spielt gerade:
Assassin's Creed 2 (Xbox 360) und wieder **Fallout 3**.

Wolfgang Fischer



Ist ein schlauer Fuchs:
Hat die Weihnachtsfeiertage und den Jahreswechsel dazu genutzt, sich drei Wochen Urlaub zu ergaunern und hat die freien Tage genossen, während sich seine Kollegen mit stressigen Abgabeterminen herumärgern mussten.
Hat Angst vor dem nächsten Kontoauszug:
Um die freie Zeit sinnvoll zu verbringen, mussten etliche DVDs und Serien-Boxen her. Aber egal, solange es sich lohnt ...

Rainer Rosshirt



Ist noch erschrocken:
Über diesen Winter
Ist noch entsetzt:
Über die KFZ-Steuer dieses Jahres
Ist noch erschüttert:
Weil er immer noch kein **Starcraft 2** bekommen hat.
Ist noch beleidigt:
Weil Archos immer noch nicht den Tablet-PC liefern kann, den er zu Weihnachten wollte.

Spezialisten aus dem gesamten Computec-Verlag tragen dazu bei, dass Sie perfekt informiert sind.

Sebastian Stange



play³-Redakteur Sebastian Stange jettete für Sie um die Welt und besuchte Ubisoft in Montreal. Dort warf er einen Blick auf deren kommende Titel **Prince of Persia** (Vorschau ab Seite 40) und **Splinter Cell: Conviction** (Vorschau ab Seite 62).

Jürgen Krauß



PC ACTION-Redakteur Jürgen Krauß mag Action-Spiele, allen voran hitzige Shooter. Genau deshalb durfte der Kollege in London einen Blick auf Splash Damages Multiplayer-Titel **Brink** werfen. Ob ihn der abgedrehte Ballerspaß überzeugt, verrät seine Vorschau auf Seite 46.

Alexander Bohnsack



Neo Steam, das klingt zunächst wie eine neue Version von Valves erfolgreicher Online-Distributionsplattform, ist aber in Wirklichkeit ein neues, kostenloses Online-Rollenspiel. Was es taugt, das hat sich Alexander Bohnsack für Sie angeschaut – seine Erfahrungen lesen Sie auf Seite 68.

Alexander Frank



Action gepaart mit Rennspiel, was könnte einem PC ACTION-Redakteur wie Alexander Frank wohl besser liegen? Er schaute sich für Sie **Split/Second** aus dem Hause Disney Interactive an. Seine Mickey-Maus-freie Vorschau finden Sie auf Seite 50.

Markus Rehmann



Gerade neu an Bord der play³, schwang sich Markus Rehmann mit seinem virtuellen Jetpack in luftige Höhen und gab in der Testversion von **Dark Void** fiesen Aliens Saures. Den ausführlichen Test zu Capcoms Action-Spiel gibt es ab Seite 94.

Sascha Lohmüller



Sein Herz schlägt ja eigentlich für Fußball, genauer für den FC Schalke 04. Doch auch mit Wintersport kann man den play³-Mann Sascha Lohmüller hinter dem runden Leder hervorlocken. Die Testversion **Vancouver 2010** (Test ab Seite 98) kam da also genau rechtzeitig.

TOP-THEMEN

ROLLENSPIEL
DRAKENSANG: AM FLUSS DER ZEIT



GEMÜTLICH GUT | Radon Labs entführt Sie erneut nach Aventurien und beweist wieder einmal: Ruhige, Party-basierte Rollenspiele haben auch heute noch ihre Daseinsberechtigung. Über die Stärken und Schwächen von **Drakensang: Am Fluss der Zeit** berichtet Stefan Weiß ab Seite 74.

ROLLENSPIEL
MASS EFFECT 2



SCHWERE STELLUNG | Der Mittelteil einer Trilogie hat es meist schwer, denn er hat oftmals keinen richtigen Anfang und ein offenes Ende. Wie gut Bioware dies in seiner **Mass Effect**-Reihe löst, schauten wir uns anhand der Testversion von **Mass Effect 2** an.

INHALT

STRATEGIE
KING ARTHUR



UNGEWÖHNLICHER MIX | **Empire: Total War** trifft Rollenspiel trifft Fantasy-Welt. Was sich seltsam anhört, ist Ubisofts Versuch, den genannten Genre-König vom Thron zu stoßen. Ob es gut geht, das erläutert Robert Horn in seinem Test zu **King Arthur**.

SO TESTEN WIR

Die Motivationskurve

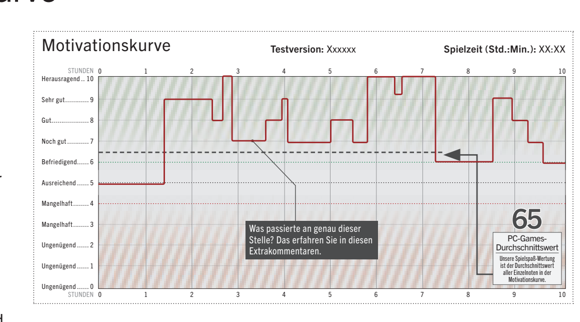
Entscheidend: der Spielspaß
Beim PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:
Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile" bis „Hochspannung pur". Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

Mit vielen Punkten belohnen wir:
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente" – Situationen, die einem Wochen und Monate im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:
- Zu hohen Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)



- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen
- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Nicht genau erklärte Spielfunktionen
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

Nicht berücksichtigt werden:
- Hardware-Anforderungen
- Kopierschutz
- Preis/Leistung
- Online-Registrierung
- Publisher
- Editor und Mod-Freundlichkeit

Jede Stunde zählt:
Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zig Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Das derzeitige Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als früher. Daher sind die Spielewertungen nur noch bedingt mit jenen der Vorjahre vergleichbar. Mit dem 1. Januar 2006 hat eine neue Wertungszeitrechnung begonnen.

Ihre Vorteile:
- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden entlarvt.
- 100%ige Transparenz und Ehrlichkeit; Sie sehen, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

> **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten „90er" gewürdigt.

> **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

> **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60, Befriedigend** | Wenn Sie die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für Sie infrage.

> **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden Ihre gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

USK-Einstufungen



Ohne Altersbeschränkung



Ab 6 Jahren



Ab 12 Jahren



Ab 16 Jahren



Keine Jugendfreigabe

PC-Games-Awards







PC-Games-Award | Hervorragende Spiele erkennen Sie am PC-Games-Award in Silber (ab 85 Punkten). Referenzspiele bekommen den begehrten PC-Games-Award in Gold (ab 90 Punkten).

Editors'-Choice-Award | Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir Ihnen uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahren Sie auf Seite 104.

Von: Stefan Weiß

Mit Gemütlichkeit und viel Charme nimmt dieses Abenteuerschiff Kurs Richtung Genrespitze.



• Video zum Spiel

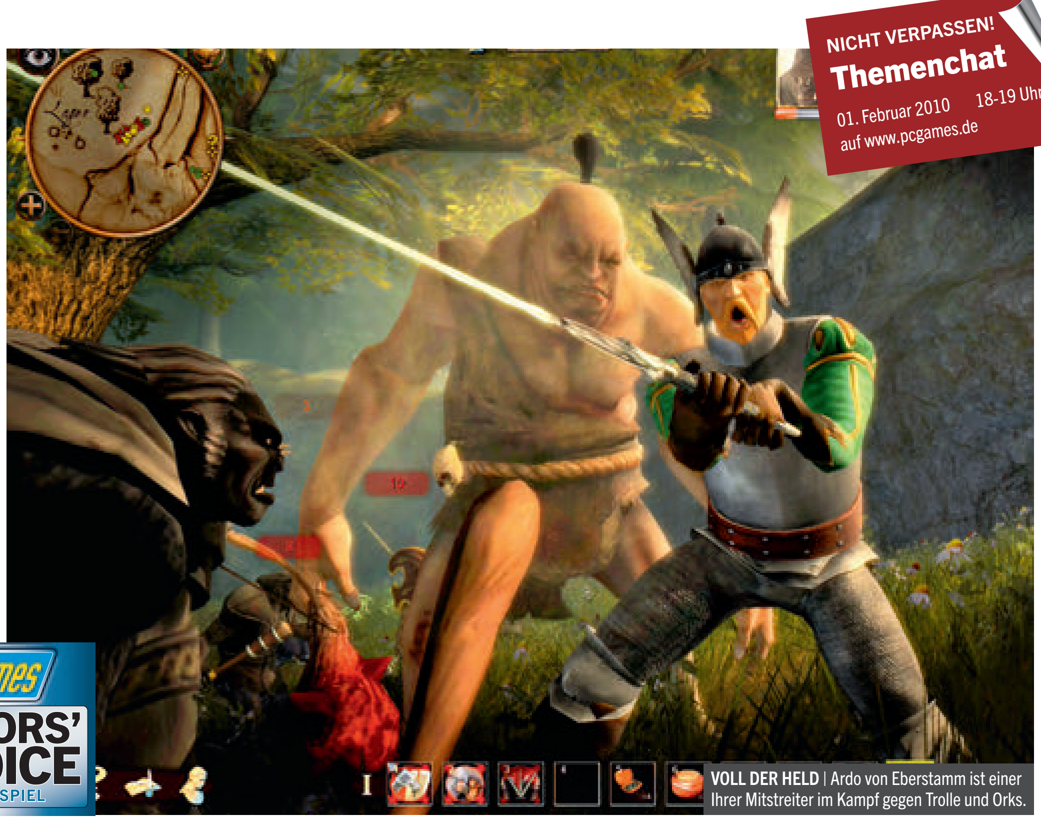
AUF EXTENDED-DVD

• Video-Special zum Spiel





NICHT VERPASSEN!
Themenchat
01. Februar 2010 18-19 Uhr
auf www.pcgames.de



VOLL DER HELD | Ardo von Eberstamm ist einer Ihrer Mitstreiter im Kampf gegen Trolle und Orks.

Drakensang: Am Fluss der Zeit

MINI-FAQ

Was für eine Art Rollenspiel ist das?
Am Fluss der Zeit (**AFdZ**) zählt zu den klassischen Party-Rollenspielen. Ihre Spielgruppe bilden Sie aus maximal vier Charakteren. Quests und Kämpfe geben Erfahrungspunkte, die Sie in Verbesserungen von Fertigkeiten, Talenten und Zaubersprüchen investieren.

Wofür steht DSA?
Das deutsche Pen&Paper-Rollenspiel **Das Schwarze Auge** (**DSA**), das seit über 25 Jahren eine rege Spielergemeinschaft besitzt, liefert das Regelwerk für **AFdZ**.

Wie funktioniert das Kampfsystem?
Kämpfe laufen in Runden ab, wobei der Computer im Hintergrund das **DSA**-Regelwerk anwendet. Der Spieler kann jederzeit das Geschehen pausieren, um Figuren Befehle zu geben.

Kräftige Hammerschläge hallen von den Felswänden einer alten Zwergenmine wider. Die vierköpfige Abenteurergruppe, die sich vorsichtig der Lärmquelle nähert, blickt auf eine kräftige, gedrungene Gestalt, die auf einem Amboss vor sich hinschmiedet. Plötzlich hält die Figur inne, dreht sich um und zeigt ihre grässlich verunstaltete Fratze. Erschrocken bleibt die Gruppe stehen, als der monströse Zwergenschmied zum Angriff übergeht. „Fulminictus“, tönt unsere Magierin, mit der wir als Erstes auf den heranstürmenden Gegner reagieren. Sekundenschnell manifestiert sich eine gleißende Energiewelle, die sich am Widersacher entlädt.

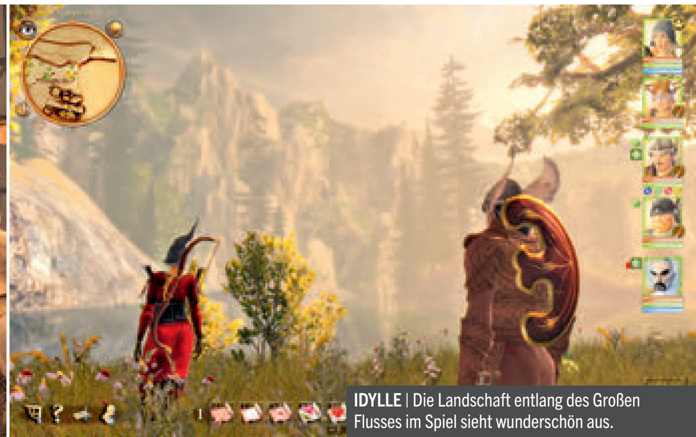
Es geht spannend zu im neuesten Rollenspielabenteuer der **Drakensang**-Entwickler Radon Labs. **Am Fluss der Zeit** spielt, wie sein Vorgänger **Drakensang**, im sogenannten Mittelreich von Aventurien, der Fantasy-Welt des bekannten deutschen Pen&Paper-Rollenspiels **Das Schwarze Auge**.

Die einleitende Spielszene beschreibt den Beginn eines packenden Bosskampfes am Ende einer optionalen Nebenquest, die wir im Verlauf von rund 30 Spielstunden beim Test erleben. Spielzeit, die angefüllt ist mit bester Rollenspielunterhaltung: Die wunderbar detailliert dargestellte Mittelalterwelt glänzt mit abwechslungsreichen Schauplätzen, etwa dem verschlafenen und verwinkelten Städtchen Nadoret, in dem Sie die ersten Aufgaben erledigen, oder dem winterlich anmutenden Hammerberg, einem Unterschlupf von Flusspiraten, denen Sie mit Ihrer Heldengruppe auf den Fersen sind. Mehr zur Spielwelt finden Sie auf Seite 76.

In Radon Labs' Abenteuer geht es nicht um die genretypische Rettung der Welt, vielmehr gerät Ihre Hauptfigur an die drei Reisenden Ardo von Eberstamm, Forgrimm und Cuano, die ein geheimnisvolles Ziel verfolgen. Ihr Charakter stolpert dabei eher zufällig in die Geschehnisse, da er (oder sie, je nachdem, welches Geschlecht Sie wählen) auf dem gleichen Schiff



AUF TUCHFÜHLUNG | Wer sich als Magier auf einen Nahkampf einlässt, muss mit Wunden rechnen.



IDYLLE | Die Landschaft entlang des Großen Flusses im Spiel sieht wunderschön aus.

CHARAKTERE, ZAHLENSPIELE UND CRAFTING: DIE ROLLENSPIELWELT IN DRAKENSANG

Für Rollenspieler ist die Erstellung des Charakters und dessen Entwicklung ein zentraler Spielspaßfaktor. Was Am Fluss der Zeit in diesen Bereichen zu bieten hat, erfahren Sie in diesem Extrakasten. Außerdem verraten wir Ihnen, wie es um das Handwerkssystem bestellt ist.



Party-Time: Eine wackere Heldentruppe

Für Ihr Abenteuer am Großen Fluss in Aventurien dürfen Sie einen von 22 verfügbaren Archetypen (Charakterklassen) wählen, mit dem Sie Ihren Hauptcharakter erstellen. Das dabei zugrunde liegende Pen&Paper-Regelwerk entspricht nicht 1:1 der Vorlage, was den Spieler aber keineswegs stören muss. Wer es unkompliziert mag, sucht sich seinen Krieger, Magier, Waldläufer, Schurken, Nordländer oder Zwerg heraus, verpasst ihm einen Namen und legt los. Am interessantesten sind dabei die beiden neuen Klassen Gjalskerländer Stammeskrieger und zwergischer Geode. Mit dem Stammeskrieger erhalten Sie einen typischen Tank-Charakter, der im Umgang mit Hiebwaffen bewandert ist. Diese Klasse spielt sich recht unkompliziert und ist für Einsteiger zu empfehlen. Anspruchsvoller spielt sich der Geode, ein Zwergenmagier, der anfangs recht schwach auf der Brust ist, sich aber zum effektiven Unterstützungscharakter entwickelt.



Zahlenspiel: Die Charaktererschaffung

Sehr gelungen ist der überarbeitete Expertenmodus bei der Charaktererschaffung von **Am Fluss der Zeit**. Wer sich ein wenig Zeit nimmt, um sich ins Regelwerk einzufuchsen, kann hier erste Weichen stellen, um seinen Charakter individuell auszubauen. Schade, dass das Regelwerk nur als PDF auf der Collector's-Edition-DVD enthalten ist. Mithilfe von frei wählbaren Vor- und Nachteilen für Ihre Figur lassen sich bestimmte Fertigkeiten von Anfang an verbessern beziehungsweise zusätzliche Punkte für die Talentsteigerung generieren. Damit sind akribische Tüfteleien für Zahlenfetischisten möglich.



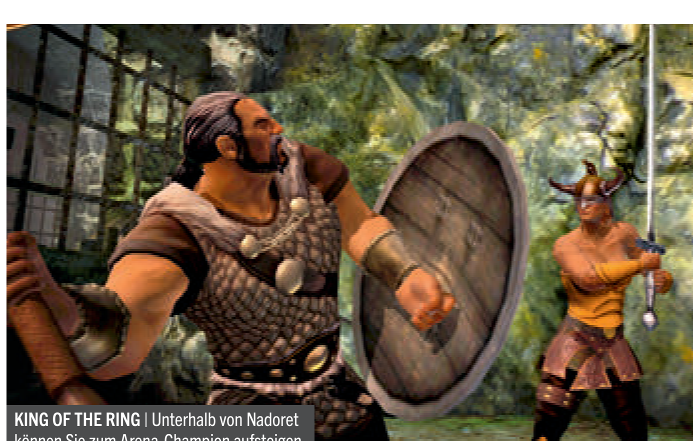
Mach es zu deinem Projekt: Das Crafting

Auch wenn es haufenweise gute Ausrüstung im Spiel zu erbeuten gibt, lohnt es sich durchaus, selber Gegenstände herzustellen – und sei es nur, um sie in klingende Münze zu verwandeln. Im Gegensatz zum Vorgänger gibt es lediglich einige Rezepte mehr. Am interessantesten ist nach wie vor der Beruf des Alchimisten, da er wertvolle Tränke und Tinkturen herstellen kann, für die Sie sonst haufenweise Golddukaten löhnen müssten. Trotzdem fristet das Handwerkssystem in **Drakensang** eher ein Schattendasein. Schade eigentlich, denn es wären durchaus auch Handwerks-Quests denkbar.

reist wie die drei Gesellen. Ein Piratenüberfall schweißt die Gruppe zusammen und führt die Figuren in die nahe gelegene Stadt Nadoret. Von dort aus entwickelt sich die Geschichte unterhaltsam weiter – ein mysteriöser und mächtiger Magier betritt die Bühne des Geschehens, Ihr Gefährte Ardo wird schwer verletzt und Sie müssen ein Heilmittel besorgen, die Reichsinsignien des Kaisers werden gestohlen, ein finsterer Baron plant einen Putsch im Kaiserreich – **Am Fluss der Zeit** erfährt Stück für Stück Dramaturgie, die den Spieler bei Laune hält.

Die beschauliche Flussfahrt ist Dreh- und Angelpunkt Ihrer Abenteuerreisen, liegen doch alle Questgebiete entlang des Großen Flusses, der durch das Gebiet Kosch fließt. Bevor Sie mit Ihrem Charakter auf große Piratenjagd gehen, beenden Sie zunächst dessen Ausbildung in Nadoret. Die dafür zu erledigenden Aufgaben hängen von Ihrem gewählten Archetyp ab. Kriegerische Charaktere landen bei der Stadtwache, Waldläufer sowie Geoden beim örtlichen Elfen, Zauberlehrlinge studieren beim Magier und Schurkenklassen verdienen sich bei der Diebesgilde ihre Sporen. Diese vier Einführungsquestreihen haben Tutorial-Charakter, spielen sich jedoch unterhaltsam, sind sie doch in schöne Geschichten mit tollen Dialogen eingebunden. Überhaupt ist der akustische Genuss eine der Stärken von **Am Fluss der Zeit**. Die Texte sprühen voller Charme und Witz, sind mal überzogen, mal tiefernst und zeugen von der Professionalität der **DSA**-Autoren, die für die Dialoge verantwortlich zeichnen. Passend dazu verleihen erstklassig agierende Synchronsprecher den Szenen einen zusätzlichen Atmosphärebonus. Selbst so nebensächliche Figuren wie der Zeitungsjunge auf dem Markt oder betrunkene Gäste einer Taverne sind so liebevoll inszeniert, dass man einfach stehen bleibt, um sich die Gespräche anzuhören, untermalt von stimmiger Musik.

Es gibt viel zu sehen, wenn man die Landschaften und Orte im Spiel bereist. Überall sorgen viele kleine Details für eine glaubhafte Umgebung. Der zuvor erwähnte Zeitungsjunge auf dem Markt von Nadoret etwa verkauft Abschriften des Aventurischen Boten, jener Zeitschrift, die Fans des **Schwarzen Auges** über Neuigkeiten informiert. Hafenarbeiter unterhalten sich über den Seefahrer und Thorwaler Foggwulf, eine legendäre Figur im **DSA**-Universum. Im Praios-Tempel findet ein Gottesdienst statt, dessen Predigt angefüllt ist mit aventurischer Religion – **Drakensangs** Spielwelt wirkt an jeder Ecke lebendig und tief in der **DSA**-Vorlage verwurzelt. Doch auch Neueinsteiger wurden von den Entwicklern bedacht, gibt es doch viele Bücher im Spiel zu lesen, die einem die



KING OF THE RING | Unterhalb von Nadoret können Sie zum Arena-Champion aufsteigen.



GUT GEBRÜLLT | Prinz Arom hatte schon in **Drakensang** seinen Auftritt. In **Am Fluss der Zeit** begleitet er Sie in die Zwergenbinge.

UNTERWEGS AM GROSSEN FLUSS: DIE SPIELWELT

Lassen Sie sich nicht von der unscheinbaren Übersichtskarte im Spiel täuschen; die Questgebiete, die Sie im Laufe des Abenteuers besuchen, sind allesamt wunderschön gestaltet und stimmig.

Legende
1. Nadoret, Dunkler Wald
2. Höhle des Wasserdrachen
3. Insel des Vergessens, Efferd-Tempel
4. Jagdrevier, Ork-Lager
5. Elfenwald, bosparanische Ruine
6. Zollfeste Thurstein
7. Hammerberg, Zwergenbinge



Insel des Vergessens
Unterhalb des kleinen Eilands erstreckt sich eine gigantische Tempelanlage. Auch wenn Licht und Stimmung dort sehr passend sind, sorgen die zig vorhandenen Riesenkrabben und Morfuschnecken auf Dauer für Langeweile. Dafür entschädigt der knackige Bosskampf.



Nadoret
In dem gemütlichen Mittelalterstädtchen schließen Sie je nach gewählter Charakterklasse eine von vier Ausbildungen ab. Unser Bild zeigt eine kriegerische Gjalskerländerin, mit der wir erste Quests bei der Stadtwache absolvieren. Um dort überhaupt aufgenommen zu werden, müssen Sie sich in einem Übungskampf beweisen. Nicht spektakulär, dafür lernen Sie so sachte den Umgang mit Ihren ersten Talenten.

Der Große Fluss





Elfenwald
Für uns mit das schönste Questgebiet – neben dem malerischen Elfenlager erkunden Sie ein Piratenlager im Sumpf, suchen nach Feen, kümmern sich um eine üble Verseuchung und dringen tief in eine bosparanische Ruine ein. Dort gilt es, haufenweise Untote und am Schluss sogar einen Dämon zu besiegen – Spitzenklasse!



Jagdrevier
Tolle Sache: Unter dem Klang von Jagdhörnern erbeuten Sie hier Trophäen für den Landvogt Vardock und schlagen eine Ork-Armee zurück. Außerdem ist dieses Gebiet bestens dafür geeignet, um Rohstoffe für Alchimisten zu sammeln oder um auf die Pirsch zu gehen. Sie finden hier Wölfe, Bären, Wildschweine und Riesenschröter-Käfer.

Zollfeste Thurstein
Ihre Suche nach den Flusspiraten führt Sie ans südwestliche Ende der Flusskarte. In der dortigen Festung residiert der korrupte Kommandant Blumfold. Klasse gemacht: Sie haben dort verschiedene Möglichkeiten, sich in und durch die Festung zu kämpfen. Am Ende erwartet Sie der erste richtige Bosskampf. Mit Levelstufe 4 treten Sie gegen ein übles Krakenmonster an – spannend und fordernd!





Hammerberg
Im winterlichen Piratennest kann Dieb Cuano mehrfach seine sozialen Talente wie zum Beispiel Betören einsetzen, um an wichtige Informationen zu gelangen. Später erkunden Sie in diesem Gebiet zusammen mit einem alten Bekannten aus dem Vorgängerspiel die unheimliche Zwergenbinge, in der Sie auf einen der schrägsten Charaktere im Spiel treffen – den Bosnickel. Einfach herrlich, wenn dieser Bursche mit der deutschen Stimme von Spongebob Schwammkopf seine Sprüche reißt.

KÄMPFEN, VERHANDELN, AUSTRICKSEN – EIN QUESTBEISPIEL

Im Elfenwald haben sich Piraten eingenistet. Die dort lebenden Spitzohren sehen das gar nicht gerne. Wie Sie das Problem lösen können, erfahren Sie hier.

Der Weg des Unterhändlers
Weil wir Elfin Fayris in der Gruppe haben, erhalten wir von ihr den Rat, eine friedliche Lösung zu suchen. Dabei vermitteln Sie zwischen den Elfen und Piraten. Mit ein wenig Überredungskunst ist das kein Problem.

Der Unheilstifter
Falls Sie Cuano in der Gruppe haben, rät er Ihnen, durch geschicktes Ausspielen der Charaktere die Piraten aufeinander loszuhetzen. Ein Plan, der gut funktioniert, wenn Cuanos Fertigkeiten in Betören hoch genug sind. Die dritte, kompromisslose Lösung lautet, einfach alle Piraten umzuhauen.

DIE WEISE ELFE | Waldläuferin Fayris, die Sie als Gruppenmitglied zur Verfügung haben, ist stets für friedliche Lösungswege zu haben. Sie steht Ihnen hin und wieder mit passenden Ratschlägen zur Seite, bleibt aber auch bei Ihnen, wenn Sie grob vorgehen.

FIESLING | Wenn Sie es geschickt anstellen, lassen sich die Piraten gegeneinander aufhetzen. Ein wahres Vergnügen für Schurken-Charaktere. Sobald Ihre Intrige Wirkung zeigt, brauchen Sie nur noch genüsslich abzuwarten, was passiert.

Spielwelt Aventurien näher bringen, ohne dass man Vorkenntnisse aufweisen muss.

Gemütliche Beschaulichkeit prägt den Ausbildungsteil in Nadoret, dessen Aufgaben man problemlos absolviert. Danach münden alle vier Einführungsquests in den gleichen Haupthandlungsstrang.

Anders als in **Dragon Age: Origins** wirkt sich Ihre Charakterherkunft im weiteren Spielverlauf hier nicht so stark aus und es stehen nicht so viele moralische Entscheidungen des Spielers im Mittelpunkt. Vielmehr ist es die erzählerische Stärke, die den **Drakensang**-Spieler tief in die Geschichte hineinzieht und die Neugier weckt. Was verbirgt sich hinter dem Auftrag des kaiserlichen Agenten Gerling, der Ihre Figur in Nadoret anheuert? Welche Geheimnisse birgt der Efferd-Tempel, den Sie kurz darauf zusammen mit Ihrer Heldenschar aufsuchen? Was verheimlichen Ihre Gefähren Ardo, Cuano und Forgrimm? Die Hintergrundgeschichte erzeugt eine dichte Spannung, die einen stets vorantreibt, zumal es die Autoren sehr geschickt verstehen, den Spieler mit Überraschungen zu versorgen. So motiviert, kommt keine Langeweile auf – gut gemacht, Radon Labs.

Die Auswahl der Mitstreiter war im Vorgänger zu groß. Oft stand der Spieler vor der Frage, welchen der verfügbaren Charaktere er nun für die nächste Quest mitnehmen sollte. In **Am Fluss der Zeit** stehen auf der Thalaria, Ihrem Schiff und mobilen Hauptquartier, nur vier Gefährten bereit. Im Verlauf der ersten Quest nach der Ausbildung in Nadoret stellt Ihnen Auftraggeber Gerling zunächst einen Elementarmagier und eine Waldläuferin zur Seite. Als Trio verfolgen Sie eine Diebesbande, die sich plötzlich aufteilt, um in zwei Gebäuden unterzutauchen. Sie müssen nun entscheiden, mit welchem der beiden Begleiter Sie mitgehen. Die Folge: Der allein agierende Kompagnon kommt unweigerlich zu Tode. Ein wenig fies ist diese Entscheidung schon. Da Sie noch nicht wissen, welche anderen Mitstreiter Ihnen zur Verfügung stehen werden, stellt man Sie vor die Wahl, für den Rest des Spiels auf einen Heiler oder einen Magier zu verzichten. Zum Glück lässt das Regelwerk genug Spielraum, um mit den verfügbaren Charakteren entsprechende Talente und Zauber zu lernen, sodass der Verzicht an dieser Stelle zwar schade, aber dennoch zu verschmerzen ist. Die Charaktere Ardo (Krieger), Cuano (Dieb) und Forgrimm (Söldner) komplettieren Ihre Heldenauswahl – etwas zu dürftig, wie wir finden!

Abseits der Hauptgeschichte bietet **Am Fluss der Zeit** durchweg abwechslungsreiche Nebenquests.

SCHÖNHEITSFEHLER

Auf einen Bug-Kasten verzichten wir, es gibt so gut wie keine, lediglich ein paar Punkte zum Mäkeln.

Unsere Wunschliste ist klein, dennoch könnte Radon Labs noch etwas nachbessern: ein sortierbares Inventar, denn die Itemschieberei im Rucksack stört auf Dauer. Ein automatisches Lootsystem per Tastendruck, denn aktuell muss man jede Aktion anklicken und bestätigen. Optional ausblendbare Dialogtexte, denn die Sprechblasen der NPCs sind einfach hässlich. Optimieren der Wegfindung, denn hin und wieder bleiben Charaktere einfach an Objekten hängen, was beim Kämpfen hinderlich ist. Weniger Kisten und Fässer, denn sie enthalten viel zu viel Schrott.



MÜHSAM | Egal ob Sie Gegner durchsuchen oder Pflanzen sammeln, Ihr Finger wird dabei lahm vom Dauerklicken.



BLABLABLA | Wenn gerade mehrere NPCs gleichzeitig reden, verunstalten lieblose Sprechblasen das Bild.

GRUSELIGE KATAKOMBEN UND FINSTERE DÄMONEN – DSA IN BESTFORM

Am Fluss der Zeit lebt nicht nur von seinen toll erzählten Questgeschichten. Clever inszenierte Kämpfe und Nebenquests sorgen für die richtige Würze.

Schaurig schöne Momente

Die vielen Nebenquests in **Am Fluss der Zeit** heben sich wohltuend vom 08/15-Standard ab. Meistens sind sie mit kleineren Geschichten garniert, beispielsweise das fehlgeschlagene Experiment des Magiers in Nadoret, das für eine Untotenplage sorgt, oder die Heimsuchung des Friedhofs durch Ghule. Letztere sind richtig schaurig designt und sorgen für wohligen Grusel, wenn man die Gruft durchkämmt. Die Questbelohnungen sind dabei fair und lukrativ. Man reibt sich förmlich die Hände, wenn man zum Beispiel den Wasserdrachen besiegt hat und all die Truhen des Drachenhortes vor sich sieht. Für ein modernes Rollenspiel untypisch ist der Umstand, dass Questgeber nicht schon von Weitem anhand von Ausrufe- oder Fragezeichen-Icons sichtbar sind, vielmehr gibt sich **Drakensang** hier betont klassisch: Reden mit NPCs ist angesagt.

WER HAT ANGST? | Einige neu designte Monster sind richtig furchteinflößend. Die Ghule in der Gruft unter Nadorets Friedhof könnten beispielsweise glatt in einem Zombie-Shooter auftreten.

Gelungene Bosskämpfe

DARF ES EIN BISSCHEN MEHR SEIN? | Coole Idee: Beim Kampf gegen den mächtigen Zant legen Sie vorher fest, wie schwer Sie es haben wollen. Fünf magische Siegel reduzieren die Werte des Gegners.

Wenn Standardgegner nur noch Kanonenfutter sind, lechzt es erfahrene Heldengruppen nach neuen Herausforderungen. Die Entwickler von **Am Fluss der Zeit** haben daher ein paar Bosskämpfe ins Spiel eingebunden, die schwer genug sind, um taktisch vorgehen zu müssen. Hinweise von NPCs oder Questbeschreibungen machen dabei kenntlich, wenn Sie sich auf ein solches Ereignis zubewegen. Wer solche Warnungen ignoriert, erlebt mitunter sein blaues Wunder, daher gilt: Immer schön abspeichern, bevor Sie einen Bossraum betreten! Zum Glück legt das Spiel selber automatisch einen Spielstand unmittelbar vor einer Bossbegegnung an. Schön ist, dass Sie jederzeit den Schwierigkeitsgrad anpassen können. Sollten Sie sich also doch einmal die Zähne an einem Gegner wie diesem Zant ausbeißen, probieren Sie es auf der leichten Stufe.

War man im Vorgänger **Drakensang** noch gezwungen, ein Questgebiet in einem Rutsch komplett abzuarbeiten, da man es nicht mehrfach betreten konnte, steht es Ihnen jetzt frei, jederzeit in eine bekannte Region zurückzukehren. Dabei entdeckt man unverhofft neue Aufgaben, die für reichlich Kurzweil und vor allem für tolle Questbelohnungen sorgen. So entdeckt man im späteren Verlauf in Nadoret beispielsweise einen Bauern, dessen Leitbulle abgehauen ist. Diese witzig inszenierte Quest lässt sich nur durch den Einsatz von reichlich Ferdoker-Bier und einem schäbig aussehenden Helm lösen. Letzterer entpuppt sich als Top-Rüstungsgegenstand.

Wer dagegen auf große Heldentaten steht, kann sich mit einem Wasserdrachen messen, die Zwergenbinge in Hammerberg von einem Fluch befreien, in Nadoret eine große Werwolfjagd erleben oder sich im Efferd-Tempel und in der bosparanischen Ruine mit Dämonen und alten Göttern messen. Am Ende unseres Tests weist unser Questlog 65 abgeschlossene Quests auf und wir sind uns nicht sicher, ob wir auch wirklich alle Aufträge entdeckt haben. Radon Labs hat sein Versprechen gehalten, den Fokus von **Drakensang** auf gute Rollenspielgeschichten zu legen.

So schön und fluffig sich das Abenteuer von Anfang bis zum Ende auch durchspielt, stolpert man als Rollenspielfan doch über die eine oder andere Unzulänglichkeit. So fragten wir uns im Test beispielsweise, warum überhaupt so viele Sonderfertigkeiten zur Verfügung stehen, wenn man die meisten davon gar nicht braucht. In unserem Fall spielten wir einen Gjalskerländer Stammeskrieger als Hauptcharakter. Am Ende des Abenteuers fiel uns erst auf, dass wir nur eine Sonderfertigkeit erworben hatten (Meisterparade), mehr war schlichtweg nicht nötig. Zwar bietet es sich an, **Am Fluss der Zeit** mehrmals durchzuspielen – schließlich stehen genug Archetypen zur Verfügung und auch die Quests lassen ja mehrere Lösungsvarianten zu, allerdings wird diese Motivation durch die geringe Anzahl an zur Verfügung stehenden Mitstreitern geschmälert.

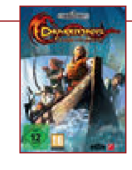
Schade ist auch, dass trotz aller wunderbaren Dialoge kaum eine soziale Bindung zur Gruppe entsteht. Denn die Gespräche mit Ardo, Forgrimm und Cuano liefern zwar nette Hintergrundinfos zum jeweiligen Charakter, allerdings ist nach einigen Sätzen Schluss. **Dragon Age: Origins** trumpft hier zum Beispiel mit eigenen Charakterquests auf, die man erhält, wenn man bestimmte Dialoge mit seinen Gruppenmitgliedern führt. Immerhin kommentiert das Trio hin und wieder unsere Aktionen und Entscheidungen, doch einen Einfluss

DRAGON AGE VS. AM FLUSS DER ZEIT: WAS PASST EHER ZU IHNEN?



Epischer Story-Bombast im Stile von aufwendigen Hollywood-Produktionen bestimmt EAs Dragon Age: Origins. Fantastisch animierte Kämpfer und coole Monster kennzeichnen das Spiel.

- + Die große Charaktervielfalt erlaubt viele unterschiedliche Party-Zusammensetzungen und bietet damit hohen Wiederspielwert.
- + Sechs unterschiedliche Charakterherkünfte beeinflussen das Spielerlebnis auf einzigartige Weise und sorgen für ein individuelles Spielerlebnis.
- + Ein leistungsstarker Editor schafft Raum für unendlichen Questnachschub und jede Menge Spielveränderungen.
- – Der hohe Gewaltgrad im Spiel schränkt den Spielerkreis auf Erwachsene ein. Doof, dass man die übertriebenen Bluteffekte nicht abschalten kann.
- – Cool inszenierte, aber über weite Strecken recht klischeehaft aufgebaute Story, eben das typische „Heldengruppe rettet die Welt vor dem Bösen".
- – Kulissenartiger Levelaufbau, der oft leblos und steril wirkt



Beschaulich, ein wenig altmodisch und auf seine Weise herzlich charmant präsentiert sich die deutsche Fantasy-Welt Aventurien, in der man ein Rollenspiel der alten Schule durchlebt.

- + Wunderschön gestaltete Spielwelt mit üppiger Vegetation, toller Beleuchtung und vielen liebevollen Details – Aventurien wirkt dadurch sehr lebendig
- + Sehr schön gestaltete Questreihen, die meist mehrere Lösungsansätze bieten, da das Regelwerk viele soziale Talente nutzt.
- + Die erstklassige Vertonung für alle Figuren im Spiel sorgt für eine tolle Atmosphäre. Charmante und witzige Dialoge sorgen für Schmunzeln.
- – Leider stehen nur wenige Charaktere zur Verfügung, die man in die Gruppe aufnehmen kann. Dies schränkt die Wiederspielbarkeit ein.
- – Kleinere technische Mängel bei der Wegfindung stören den Kampfverlauf, außerdem gibt es nur ein rudimentäres Taktiksystem.
- – Umständliches Inventar und mühsames Rohstoffsammeln



KROKOLEDER | Neben bekannten Gegnern wie Orks, Trollen, Untoten und allerlei Getier begegnen Sie auch Exoten, wie diesen Maru, aufrecht gehenden Alligatoren.

ENDE GUT, ALLES GUT? | Die hübsch gemachten Zwischensequenzen passen gut ins Spiel und sorgen für Atmosphäre. Wer hier gerade mit wem herumturtelt, verraten wir nicht.

MEINE MEINUNG |

Stefan Weiß



„Eine Spielwelt zum Verlieben und ein gelungenes Abenteuer."

Klasse gemacht, Radon Labs! Die Entscheidung, das nächste **Drakensang**-Spiel nicht mit tonnenweise Neuerungen zu versehen, sondern auf eine gute Story zu setzen, war genau richtig. Die Quests haben mir von vorne bis hinten viel Spaß gemacht. Besonders die vielen schrulligen Charaktere, allen voran der Bosnickel, bieten eine willkommene Abwechslung. **Am Fluss der Zeit** zeigt, dass man auch ohne großen Bombast und das ewige Gute-Heldengruppe-muss-die-Welt-retten-Szenario ein tolles Rollenspiel abliefern kann. All die kleinen Geschichten, die **Am Fluss der Zeit** mit seinen Quests erzählt, sind gut aufgebaut und mein dickes Lob geht an die Sprecher, die für eine hervorragende Atmosphäre im Spiel sorgen. Das Schnellreisesystem und die Notizfunktion sind top, schade nur, dass es nicht für ein paar kleine Verbesserungen mehr im Spiel gereicht hat. So stört mich das umständliche Einsammeln von Beute oder das ewige Kisten- und Fässergekloppe nach wie vor. Auch beim Inventar stellen sich mir die nicht vorhandenen Haare auf. Bitte, liebe Entwickler, schmeißt beim nächsten **Drakensang**-Spiel das altmodische Einzelinventar über Bord und baut ein komfortables Gruppeninventar mit Sortierfunktion ein!

auf die Gesinnung hat dies nicht. Ebenso wenig wie die Tatsache, dass man als Schurke unbehelligt und offenkundig Taschendiebstahl an NPCs verüben, Kisten, Fässer und Truhen öffnen kann, ohne dass es auch nur irgendjemanden juckt.

Nach wie vor umständlich gestaltet sich das Sammeln von Rohstoffen, die man für das Schmieden, den Bogenbau und die Alchimie benötigt. Pflanzen, Kisten, Fässer, häutbare Tiere gibt es zuhauf – doch für jede Aktion mit einem dieser Objekte muss man eine gesonderte Animation in Kauf nehmen. Zwar lässt sich diese jeweils abbrechen, trotzdem gerät die Prozedur auf Dauer zum nervtötenden Faktor und man verliert die Lust, sich näher mit dem Rohstoffsammeln zu beschäftigen. Dabei wäre hier doch ein simpler Sammelbefehl per Tastendruck möglich, damit ein Charakter zum Beispiel alle Pflanzen in seiner unmittelbaren Umgebung erntet oder erlegte Tiere häutet. Vielleicht sind solche Dinge im nächsten **Drakensang**-Spiel verbessert, denn dass Radon Labs Pläne schmiedet, die auf jeden Fall noch mit **DSA** und Aventurien zu tun haben, erfährt der Spieler, wenn er den Abspann bis zum Ende durchlaufen lässt.

Am Fluss der Zeit bringt die **Drakensang**-Reihe einen guten Schritt nach vorne und reiht sich somit verdientermaßen ins Genre-Spitzenfeld der Rollenspiele ein. ❑

MEHRWERT – DIE COLLECTOR'S EDITION

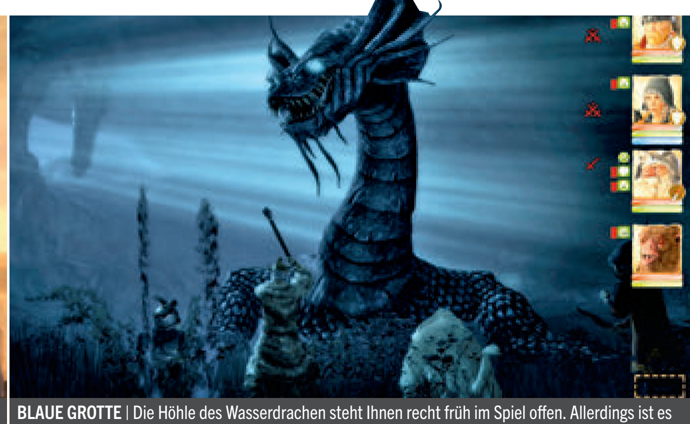


VOLLAUSSTATTUNG | Die Sonder-Edition von **Drakensang: Am Fluss der Zeit** ist mit allerlei Extras ausgestattet und sieht mit der tollen Buchverpackung richtig edel aus.

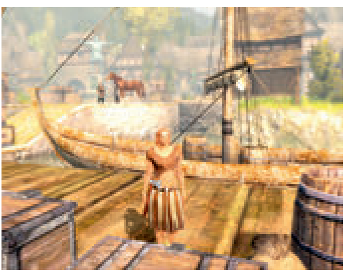
Für knapp 70 Euro erhalten Sie **Drakensang: Am Fluss der Zeit** in einer hochwertigen Buchverpackung in Segeltuch-Optik. Darin befinden sich neben der Vollversion eine CD mit dem Soundtrack zum Spiel, eine DIN-A2-Aventurien-Stoffkarte, ein Echtheitszertifikat, ein Wendeposter (DIN A3) mit **Drakensang**-Artworks sowie den Sonderfertigkeiten und der Code für einen exklusiven Ingame-Gegenstand. Außerdem ist das *DSA*-Regelwerk enthalten, allerdings nicht in gedruckter Form, sondern als PDF-Datei. Mit diesen Extras dürfen Sie sich trösten, falls Sie es verpasst haben sollten, die noch aufwendigere Personal Edition zu erwerben, die nur bis Anfang Dezember 2009 vorbestellbar war.



AUFGEBREZELT | Am Ende des Spiels tragen Ihre Helden prächtige Rüstungen und führen mächtige Waffen mit sich. Schade nur, dass das Spiel dann schon vorbei ist.



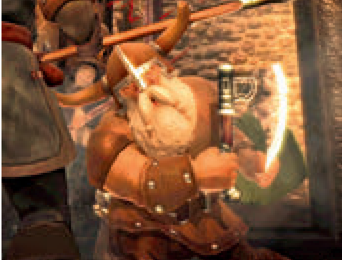
BLAUE GROTTE | Die Höhle des Wasserdrachen steht Ihnen recht früh im Spiel offen. Allerdings ist es ratsam, solche Plätze erst mit einer gut gerüsteten Gruppe aufzusuchen.



1 GERUHSAMER START | Nach der Ankunft in der ersten Stadt, Nadoret, genießen wir zunächst einmal in aller Ruhe die prächtige Umgebung und schauen uns um. Erste, kleinere Aufträge verschaffen uns ein wenig Startkapital, um die Ausrüstung aufzubessern.



2 BISSIGES BIEST | Die ersten Ausflüge in die nähere Umgebung von Nadoret machen uns schnell deutlich, dass wir noch viel zu schlecht ausgerüstet sind, um beispielsweise gegen einen solchen Grauwolf zu bestehen. Ein paar Treffer und schon liegt unser Charakter am Boden.



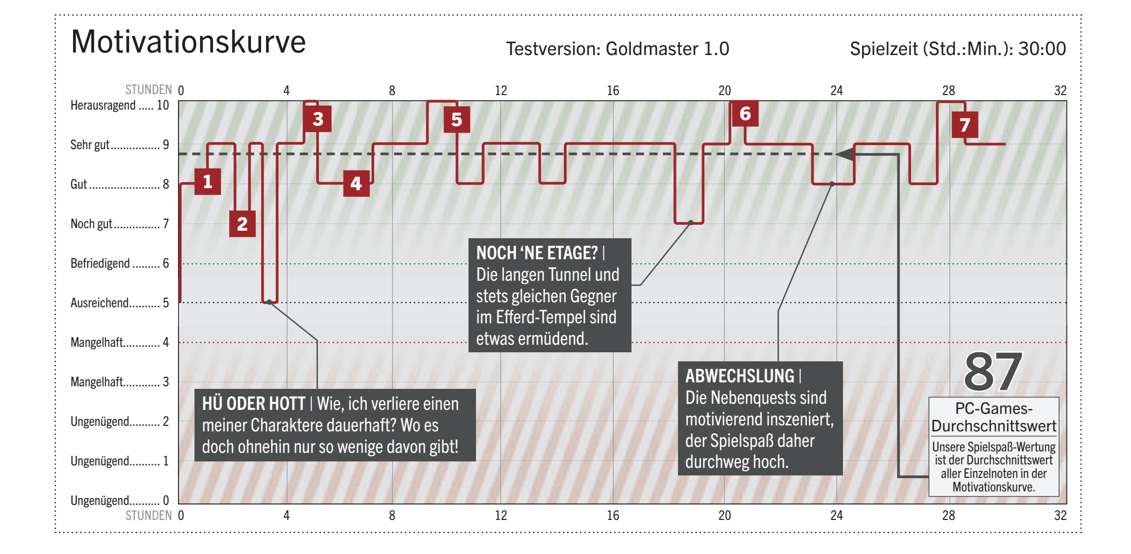
3 STARKER KERL | Zwerg Forgrimm wächst uns schnell ans Herz. Mit seinem Übermut rennt er am liebsten von einem Kampf in den nächsten. Seine ständigen Querelen mit Dieb Cuano bringen uns oft zum Schmunzeln, was nicht zuletzt an der tollen Vertonung liegt.

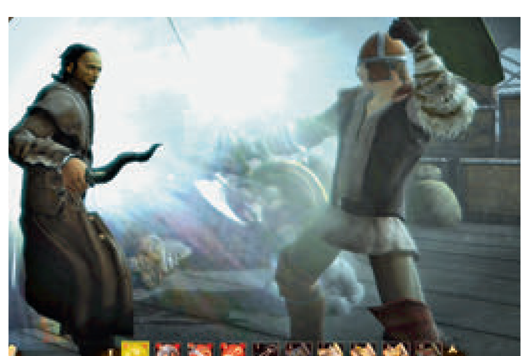


4 ZUM HEULEN | Hätten wir die Warnung des Hauptmanns der Stadtwache mal ernst genommen. Die optionale Werwolfsquest in Nadoret haben wir viel zu früh angenommen. Wir haben keine Chance gegen die Biester. Da hilft nur, einen alten Spielstand zu laden!



5 SOZIALKOMPETENZ | Schön, dass im Vergleich zum Vorgänger mehr Wert auf den Einsatz sozialer Talente gelegt wurde. Überreden, einschüchtern, betören – je nach Charakter ergeben sich unterschiedliche Dialogmöglichkeiten. So lassen sich auch viele Kämpfe umgehen.





6 GEENTERT | Die Questreihe im Piratennest Hammerberg gipfelt in einer regelrechten Schlacht. Zusammen mit Verbündeten jagen wir den feindlichen Kapitän, den wir schließlich auf seinem Schiff stellen. Ein klasse Bosskampf entbrennt, aus dem wir siegreich hervorgehen.



7 DIE LETZTEN SCHRITTE | Entschlossen marschiert unsere Heldengruppe in Richtung Endgegner, den wir nach zähem Ringen schließlich niederzwingen. Dass wir noch ein paar Nebenquests offen haben, ist nicht weiter schlimm, denn nach dem Abspann dürfen wir munter weiterspielen.

DRAKENSANG – AM FLUSS DER ZEIT

Ca. € 45,-
19. Februar 2010

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Radon Labs
Publisher: Dtp Entertainment
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: SecuRom-Technik, keine Online-Aktivierung und keine begrenzte Installation. Zum Spielen muss die Original-Disc im Laufwerk liegen.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Farbenfrohe Grafik mit hübscher Beleuchtung und Wasserdarstellung. High-Res-Texturen sind optional installierbar.
Sound: Professionelle Vollvertonung, ein stimmiger Soundtrack und ordentliche Soundeffekte
Steuerung: Frei konfigurierbare Maus-Tastatur-Steuerung, hin und wieder treten Probleme bei Wegfindung und Kameraposition auf

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: P4 mit 3,4 GHz/Athlon 64 3200+, 1 GB RAM XP, (2 GB Vista), Geforce 8600 GT/Radeon X 1950 Pro
Empfehlenswert: Intel Q6600/Phenom II X4 920, 2 GB RAM XP (4 GB Vista), Geforce GTX 260/Radeon HD 4870

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Im Gegensatz zum Vorgänger treten in **Am Fluss der Zeit** dezente Bluteffekte auf. Eine explizite Gewaltdarstellung ist jedoch nicht gegeben, die Kampfbewegungen wirken eher stilisiert.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Die Goldmaster-Version lief problemlos. Es gab keinen Absturz. Alle Quests ließen sich lösen und schwere Bugs traten nicht auf. Im Tagebuch fehlte bei einer Quest Text, Figuren blieben hin und wieder an Objekten hängen, einige Animationen wurden falsch ausgelöst (Kisten oder Truhen öffnen die Figuren zum Beispiel schon aus mehreren Metern Entfernung, was albern aussieht).

PRO UND CONTRA

- + Stimmige, detaillierte und lebendig dargestellte Mittelalterwelt
- + Sehr schön erzählte Quests mit abwechslungsreichen Aufgaben
- + Mehrere Lösungswege für die meisten Quests, vor allem soziale Talente kommen oft zum Einsatz
- + Stimmungsvolle Musikuntermalung und erstklassige Vollvertonung
- − Wenig Interaktion mit den Gruppenmitgliedern möglich
- − Kleinere Mängel bei der Wegfindung
- − Umständliches Inventar
- − Zu wenige Charaktere für die Gruppenauswahl

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **87**

Von: Felix Schütz

Dramatisch, prächtig und actionreich: der zweite Teil von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie.





PC Games EDITORS' CHOICE ACTION-ROLLENSPIEL



DICKES DING | Endlich traut sich Bioware auch an größere, spektakulärere Bossgegner: Dieses riesige, drachenartige Vieh ist Teil eines kroganischen Initiationsritus und begeistert mit tollen Animationen.

Mass Effect 2

MINI-FAQ

Wer, wie, was? Hier gibt's Mass Effect 2 in einer kurzen Übersicht.

Für welchen Spielertyp geeignet?
Mass Effect 2 ist anders als **Dragon Age** – Kämpfe setzen anstelle fordernder Party-Taktik auf massig Baller-Action. Wer Shooter grundsätzlich hasst, tut sich hier also schwer. Klassische RPG-Elemente wie ein Inventar, Statuswerte und Party-Pflege gibt's hier kaum, im Vordergrund stehen die düstere Story, starke Charaktere, entscheidungsreiche Dialoge und Kämpfe wie in einem Third-Person-Shooter.

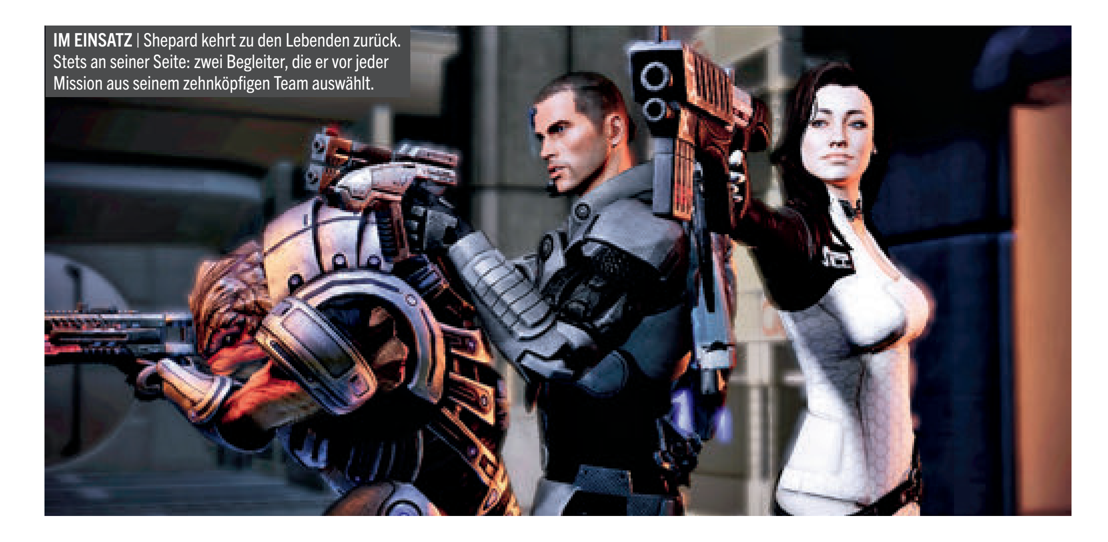
Der zweite Teil einer Trilogie?
Ja, **Mass Effect** ist von Grund auf als dreiteilige Sci-Fi-Reihe gedacht. **Mass Effect 2** setzt daher einige Vorkenntnisse voraus. Neueinsteiger sollten sich zumindest einige Hintergrundinfos im spielinternen Codex anlesen, um die Story und das Universum zu kapieren.

Kann man Savegames importieren?
Ja! Wer **Mass Effect 1** durchgespielt hat (egal ob auf Deutsch oder Englisch), kann seinen Spielstand importieren. Einige moralische Entscheidungen aus Teil 1 wirken sich so auf den zweiten aus. Wer keinen Spielstand besitzt, kann aber auch einen neuen Charakter anlegen. Das Spiel legt dann selbstständig einige Story-Parameter aus **ME 1** fest.

Episch, ergreifend, intelligent, riesig – das sind nur einige der Eigenschaften, die man den Rollenspielen von Bioware (**Dragon Age**) nachsagt. Im Falle von **Mass Effect** haben sich die kanadischen Entwickler gar so viel vorgenommen, dass sie das Spiel gleich zu Beginn als Trilogie, als ein gewaltiges Epos in drei Akten konzipierten. Der erste Teil erschien im Sommer 2008 für PC und gilt als Musterbeispiel für packend erzählte, kluge Science-Fiction. Dass **Mass Effect** aber auch inhaltliche Mängel besaß, hat selbst Bioware hinterher eingesehen: schwache Nebenmissionen, furchtbare Fahrzeug-Levels und ein halbherziges Kampfsystem musste man verzeihen können, um sich auf die packende Geschichte einzulassen. Für **Mass Effect 2**, das heikle Mittelstück der Trilogie, haben sich die Entwickler daher viel vorgenommen und zahllose Verbesserungen angekündigt. Unser Test zeigt: Nicht alle, aber doch viele dieser Versprechen werden erfüllt.

Einige Jahre nach dem ersten Teil setzt **Mass Effect 2** ein: Commander Shepard und sein Team werden während einer Mission angegriffen, ihr Raumschiff wird dabei völlig zerstört. Es ist das beste Intro, das Bioware je gemacht hat: Eine dramatisch inszenierte, interaktive Sequenz zeigt, wie sich der Held durch das brennende Schiff vorarbeitet, in Schwerelosigkeit durch die Trümmer seiner einstigen Kommandokanzel stapft, unter Beschuss den Piloten aus dem Cockpit rettet – und dabei sein Leben verliert. Ja, Commander Shepard stirbt. So düster beginnt **Mass Effect 2**.

Der Clou der neuen Handlung: Shepard wird von einer dubiosen Organisation namens Cerberus wiederbelebt, im Auftrag eines ominösen Mannes, der sich nur „Der Unbekannte“ nennt. Er benötigt Shepard



IM EINSATZ | Shepard kehrt zu den Lebenden zurück. Stets an seiner Seite: zwei Begleiter, die er vor jeder Mission aus seinem zehnköpfigen Team auswählt.



SCHAUDERHAFT | Die neuen Feinde in **Mass Effect 2**: die Kollektoren, eine eiskalte Insekten-Rasse. Was haben sie mit den Reapern aus dem Vorgänger zu tun? Finden Sie's raus!

PACKEND | Die Geschichte um Tali, eine alte Freundin von Shepard, gehört zu den emotionalen Highlights des Spiels. Nebenbei erlebt man endlich die Kultur der Quarianer hautnah!



GROSSE GEFÜHLE | Für **Mass Effect 2** zaubert Bioware noch glaubhaftere Charaktere auf den Bildschirm. Gesichter sind generell sehr detailreich texturiert und verfügen über realistische Mimik. Sogar Tränen können die Figuren nun vergießen! Zusammen mit der lippensynchronen Sprachausgabe und dem gekonnten Einsatz von Lichteffekten erzeugen die Charaktere so eine noch bessere Illusion von digitalen Schauspielern.

für eine waghalsige Mission, die sein zurückgewonnenes Leben kosten könnte: Die Kollektoren, eine insektenartige Spezies, machen Jagd auf menschliche Kolonisten. Shepard soll die Gründe dafür herausfinden und die Angriffe stoppen. Kleiner Spoiler: Dabei spielen auch die Reaper, die biomechanischen Bösewichte aus dem ersten **Mass Effect**, wieder eine wichtige Rolle – doch welche das ist, verraten wir nicht!

Auch viele andere Aliens sind involviert: Asari, Quarianer, Volus, Turianer – sie alle haben wieder ihren festen Platz in diesem fantastischen Universum, das Bioware im ersten Spiel so gekonnt etabliert hat. Falls Ihnen all diese Namen nun nichts sagen, beantwortet sich damit auch die Frage, ob man **Mass Effect 2** genießen kann, ohne den ersten Teil gespielt zu haben. Unser Rat: Wer das Spiel vor allem wegen der guten Story angehen möchte, sollte mit dem ersten Teil beginnen!

Mass Effect 2 bietet eine spannende Hauptgeschichte, die allerdings nicht an die Klasse des ersten Teils heranreicht. Das Geschehen rund um die Kollektoren ist nämlich weder besonders umfang- noch wendungsreich, zudem knüpft es nur halbherzig an die dramatischen Ereignisse des Vorgängers an. Das ist schade, da man seinen Spielstand aus dem ersten Spiel importieren kann! So wirken sich nämlich rund 20 der moralischen Entscheidungen aus **Mass Effect 1** auch im zweiten Teil aus. Eben hier hatten wir aber mehr erwartet: Beispielsweise ist es für den Nachfolger unerheblich, ob der galaktische Rat am Ende von **Mass Effect 1** überlebt hat oder nicht – das beeinflusst die Geschichte von **Mass Effect 2** nicht. Wichtige Charaktere aus dem Vorgänger – unter Ihnen Wrex, Ashley und Liara – tauchen zwar wieder auf, nehmen aber nur kleine Nebenrollen ein und wirken eher wie schmückendes Beiwerk.

Immerhin: Einige quälende Fragen aus dem ersten Spiel werden beantwortet und Fans bekommen neuen Stoff zum Staunen und Wundern: Sie erfahren spannende neue Details zu den Geth und den Reapern, lernen Schreckliches über die Protheaner, gewinnen weitere Einblicke in die Kulturen der Quarianer und Kroganer und erkunden viele neue, faszinierende Orte. Schade allerdings, dass eine „Quest-Zentrale" wie die Zitadelle diesmal fehlt – diese riesige, wunderbar designte Raumstation aus dem ersten **Mass Effect** hat diesmal nur einen kleinen Auftritt und kommt in der Geschichte etwas zu kurz. Dafür erhält Shepard

SPIELSTAND IMPORTIEREN

Wer möchte, kann seinen durchgespielten (!) Spielstand aus Mass Effect 1 in den zweiten Teil übernehmen. Wir zeigen, wie's funktioniert und wie es sich auswirkt.

1 Speicherstand-Ordner lokalisieren
Vor dem Spielstart landen Sie in einem Konfigurationsmenü, ähnlich dem aus **Mass Effect 1**. Dort klicken Sie auf „Spielstände" und wählen den Ordner, in dem die **ME1**-Spielstände gespeichert sind. Der Standard-Pfad unter Windows XP lautet C:\Dokumente und Einstellungen*USER*\Eigene Dateien\BioWare\Mass Effect\Save (Hinweis: „*USER*" steht hier für Ihren Windows-Benutzernamen).

2 Charakter wählen
Starten Sie das Spiel. Im Hauptmenü wählen Sie „Neues Spiel" und dort „ME1 Charakter importieren". Nun finden Sie alle Charaktere vor, die Sie in **Mass Effect 1** angelegt haben. Wählen Sie, welchen Helden Sie übernehmen wollen, und starten Sie ein neues Spiel. Nach dem großartigen Intro wird Shepard wiederbelebt; nun können Sie sein Aussehen aus **ME1** übernehmen oder abändern, außerdem wählen Sie in jedem Fall eine neue Klasse, ganz egal, was Sie in **ME1** gespielt haben.

3 Welche Statuswerte werden übernommen?
Nicht nur einige Entscheidungen aus dem ersten Spiel wirken sich aus, sondern auch die Statuswerte des importierten Charakters. Ist Ihr Held etwa vermögend, bekommen Sie zu Beginn von **Mass Effect 2** eine schöne Geldsumme und Ressourcen gutgeschrieben. Ihre Vorbild- und Abtrünniger-Gesinnungspunkte werden ausgewertet, auch hier erhalten Sie sogleich einen Schwung Bonuspunkte. Klasse! Ein Level-50-Charakter aus dem ersten Teil startet im zweiten direkt auf Level 3. Ausrüstung und Waffen werden jedoch nicht übernommen.

WIR BEANTWORTEN IHRE FRAGEN!

Auf www.pcgames.de hatten unsere Leser die Möglicheit, uns gezielt Fragen rund ums Thema Mass Effect 2 zu stellen. Hier kommen die Antworten:

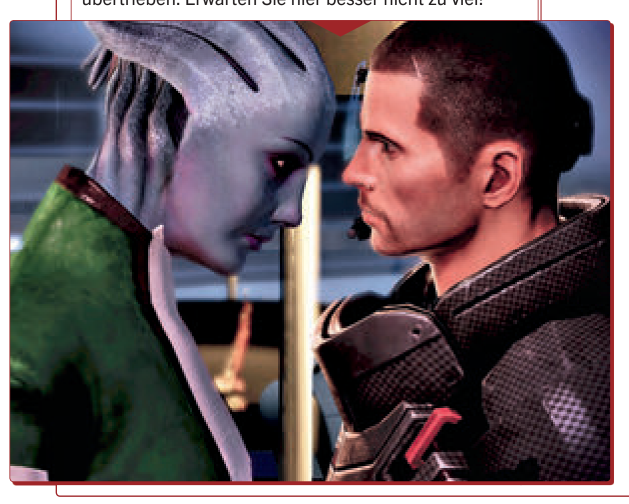
Occulator fragt: „Merkt man der Steuerung an, dass das Spiel auch für Xbox 360 entwickelt wurde?“
Die Kontrolle per Maus und Tastatur fühlt sich etwas besser an als im Vorgänger. Nur wenn Shepard in Deckung hechten oder über Hindernisse springen soll, reagiert die Steuerung manchmal etwas ungenau. Die Tasten lassen sich frei belegen, mit zwei blöden Ausnahmen: Diesmal darf man keine Hotkeys für die Talentübersicht und das Questlog definieren. Gamepads werden nicht unterstützt.

Rookster fragt: „Wie sieht's mit der Sprachversion, dem Kopierschutz und DRM aus?“
Mass Effect 2 lässt sich auf Deutsch und auf Englisch installieren. Gesprochene Sprache und Untertitel darf man leider nicht frei kombinieren, englische Sprachausgabe mit deutschen Untertiteln ist so nicht möglich. Laut EA kommt kein Securom zum Einsatz, man kann das Spiel beliebig oft installieren – auch ohne Internetverbindung.

EXtReMeGAmeR fragt: „Es gab da mal ein Bild, auf dem Shepards Gesicht voller orangefarbener Risse war. Ändert sich die Anzahl der Narben, je nachdem, ob man als Vorbild oder als Abtrünniger spielt ?“
Genau so ist es! Die Narben sind Zeichen von Shepards Implantaten, die er bei seiner Wiederbelebung erhält. Sie reagieren auf sein Verhalten – je abtrünniger er sich gibt, desto entstellter (und finsterer!) wird sein Gesicht. Wer mag, kann aber auch ein Upgrade kaufen, das alle Narben auf einen Schlag heilt.

Balthasa 1983 fragt: „Gibt's wieder Reaper?“
Ohne zu viel verraten zu wollen: Die bösartigen Reaper spielen wieder eine wichtige Rolle in **Mass Effect 2**!

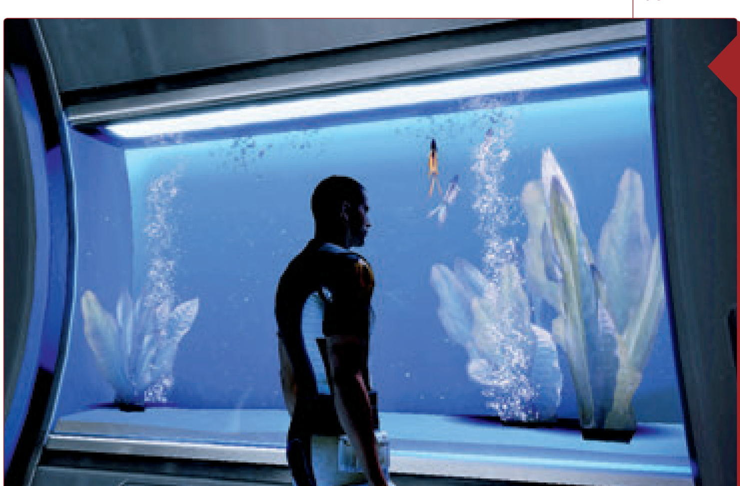
„Wie steht's mit den Romanzen aus ME1?“
Auch hier soll die Spannung möglichst gewahrt bleiben. Nur so viel: Man trifft auf seine alten Liebschaften, ja. Biowares Versprechen, alte Romanzen in **Mass Effect 2** weiterführen zu können, halten wir jedoch für stark übertrieben. Erwarten Sie hier besser nicht zu viel!



uglygames fragt: „Ist es schwer genug?“
Es gibt fünf Schwierigkeitsgrade für Kämpfe – das sollte auch Actionprofis genügen.

SethWinterstein fragt: „Ist es tatsächlich nicht möglich, Rüstungen der anderen Teammitglieder zu ändern?
Korrekt. Man darf lediglich jedem Begleiter ein zweites Farbschema zuweisen, sobald er Shepard gegenüber loyal eingestellt ist. Echte Rüstungen für Mitstreiter gibt es aber nicht.

„Kann man das Schiff individualisieren?“
In Shepards Kabine darf man ein paar Fische ins Aquarium werfen, sich einen Hamster kaufen und kleine Schiffsmodelle aufstellen. Spielerisch völlig sinnlos.



IMeise fragt: „Wird man ständig im Spiel darauf hingewiesen, DLCs (kostenpflichtige Download-Inhalte) zu kaufen?“
Sie spielen damit wohl auf die penetrante Ingame-Werbung in **Dragon Age** an. So was gibt's zum Glück nicht in **Mass Effect 2**. Einzig im Hauptmenü befindet sich ein Button für DLCs, doch im Spiel selbst wird man damit nicht weiter genervt.

nolleX fragt: „Wird es wieder einen Punkt geben, an dem man nicht mehr zurück kann, und wird man darauf hingewiesen?“
So einen Punkt gibt es, allerdings bekommt man deutlich genug mitgeteilt, dass es dann kein Zurück mehr gibt. Falls man die letzte Mission überlebt, kann man seinen Spielstand außerdem fortführen, um alte Quests zu beenden und eventuell neue DLCs zu spielen.

xclvoi fragt: „Gibt es Stealth-Missionen?“
Einen Schleich-Modus oder dergleichen gibt es nicht. Fast alle Aufträge laufen auf Kämpfe und Dialoge hinaus, mit sehr wenigen Ausnahmen. In einer Mission muss Shepard etwa einen NPC beschatten, was spielerisch jedoch sehr simpel ausfällt und ebenfalls in einen entscheidungsreichen Dialog mündet.



NH2 fragt: „Muss ich den Vorgänger gespielt haben, um durchzublicken?“
Nein, aber Sie sollten ihn gespielt haben! Wer großen Wert auf die Handlung und das Setting legt, nimmt sich sonst ein Stück vom Spielspaß. Denn **Mass Effect 2** ist zwar ohne Vorkenntnisse spielbar, doch einige Storydetails versteht man dann zwangsläufig nicht, etwa Shepards Zusammentreffen mit Captain Anderson (siehe Bild oben). Wichtige Ereignisse aus dem Vorgänger werden zwar angesprochen und einige Hintergründe kann man sich auch anlesen, doch selbst dann dürfte es schwer sein, ein so reichhaltiges Universum zu begreifen.

Soulja110 fragt: „Kann man sein Raumschiff verbessern oder aufrüsten?“
Je mehr Teammitglieder man anheuert, desto mehr Schiffsräume werden freigeschaltet. Jeder Begleiter bietet zudem ein Upgrade für das Gefährt an. Diese Verbesserungen kann man zwar nicht aktiv einsetzen, doch sie sind wichtig für das Finale – auch diese Upgrades entscheiden darüber, welche Teammitglieder am Ende überleben und welche nicht.

ACTION PUR: DAS VERBESSERTE KAMPFSYSTEM

Mass Effect 2 bietet mehr Waffen, Explosionen, Tempo – im Grunde wie ein ordentlicher Shooter. Neben der präziseren Steuerung hat Bioware auch einige Details sinnvoll überarbeitet.

Flottes Deckungssystem
So wie Ihre Gegner können auch Shepard und sein Team Deckung suchen, im Stehen oder in der Hocke. Mauern und Kisten überspringt man nun einfach per Tastendruck. Cool: Shepard rutscht mit einer lässigen Animation hinter niedrige Hindernisse.

Quickslot-Leiste für das ganze Team
Diesmal darf man auch Skills seiner Mitstreiter in dieser Leiste ablegen, man aktiviert die Talente per Tastendruck. Das macht Pausieren fast überflüssig!

Das Pausen-Menü
Per Tastendruck pausiert das Spielgeschehen – so gibt man in Ruhe Kommandos, wählt Waffen aus oder aktiviert Skills. Tipp: Kombinieren Sie Ihre Attacken! Hier heben wir einen Gegner per Biotik-Angriff in die Luft, so ist er unseren Geschossen schutzlos ausgeliefert.

Munition sparen
Das Überhitzungssystem aus **Mass Effect 1** wurde durch Munition ersetzt. Clips findet man lose in den Levels verteilt und bei besiegten Feinden. Munition für schwere Waffen ist allerdings selten und kann kurioserweise weder hergestellt noch eingekauft werden.

wenige Stunden nach Spielbeginn sein vertrautes Raumschiff zurück: Die Normandy, hier in einer zweiten, verbesserten Version, dient ihm und seinem Team abermals als mobile Basis. Das Schiff hat nun mehrere Stockwerke, auf die sich Shepards Begleiter nach und nach verteilen, außerdem finden sich einige neue Konsolen und Apparate an Bord. An denen kann der Held beispielsweise Mails abrufen, seine Ausrüstung verbessern und Teile seiner Körperpanzerung austauschen. Shepard besitzt nun auch eine eigene Kabine, wo er sich Haustiere halten oder Musik hören kann – spielerisch sinnlose, aber doch nette Gimmicks, die der Auflockerung dienen.

Mit der Normandy reist man abermals über eine umfangreiche Sternenkarte zu entfernten Planeten, Raumstationen und Sprungtoren. Während man im Vorgänger vor allem eintönige, triste Orte besuchte, überrascht **Mass Effect 2** mit einer geradezu verschwenderischen Menge an toll gestalteten, abwechslungsreichen Locations: Die finstere Gangsterbastion Omega etwa, wo man schmutzige Slums, Quarantäne-Zonen und verruchte Nachtclubs durchforstet. Andere Missionen führen in Forschungsanlagen und Minenschächte, auf Weltraumstationen, Gefängnisschiffe und noch vieles mehr. Obwohl die meisten Levels eng aufgebaut sind und kaum Platz zum Erkunden bieten, gelingt es Bioware erneut, ein glaubhaftes und einladendes Universum vor dem Spieler auszubreiten – die tolle grafische Gestaltung der Levels trägt viel dazu bei. Zuweilen wirkt das Spieltempo allerdings etwas zu hastig: **Mass Effect 2** ist so vollgestopft mit unterschiedlichen Locations, dass man sich bei vielen wünscht, man dürfte sie noch etwas länger und gründlicher erforschen.

Shepard soll die Kollektoren stoppen, erklärtermaßen eine Selbstmordmission – und dafür stellt er ein Spezialistenteam zusammen. Diese Männer, Frauen und Aliens zu rekrutieren, bildet den eigentlichen Kern des Spiels – daher fällt die Story um die Kollektoren auch etwas ab. Bis zu zehn grundverschiedene Mitstreiter kann Shepard um sich sammeln. Je mehr es sind, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit,



LIEBENSWERT | Der rastlose, ständig plappernde Salarianer Mordin ist eine der besten Figuren des gesamten Spiels: witzig, clever und immer unterhaltsam.



KREATIV | In einigen Nebenmissionen beweist Bioware Ideenreichtum: Hier muss Shepard einen Weg durch ein schwankendes Schiffswrack finden.





▲ **SELBSTSTÄNDIG** | Sofort nach dem Abschuss geht Thane wieder in Deckung. Anders als in **Dragon Age** hat man in **Mass Effect 2** nur wenige KI-Einstellungen für Teammitglieder, auch kann man ihnen nur einfache Kommandos erteilen. Doch meist verhalten sich die Kameraden auch von alleine clever genug.

◀ **TEAMWORK** | Während wir auf die Füße des Feindes schießen und ihn so verlangsamen, bearbeitet unser Mitstreiter Thane (rechts im Bild) den Oberkörper des Feindes. Alle Gegner haben nun Trefferzonen und somit auch empfindliche Stellen, an denen man mehr Schaden verursacht.



FREUND ODER FEIND | Legion ist ein Geth mit einem eigenen Bewusstsein – aber kann Shepard ihm trauen? Sie entscheiden!



RETTER | In manchen Dialogszenen kann man nun moralische Aktionen ausführen – hier greift Shepard blitzschnell ein und bewahrt Miranda vor einem großen Fehler.

DAS NEUE UPGRADE-SYSTEM

Ein unflexibles Upgrade-System ersetzt das klassische Rollenspiel-Inventar.

Anders als im Vorgänger gibt's kaum Items in **Mass Effect 2**. Daher kann man auch nichts verkaufen, Geld erhält man so nur noch für absolvierte Missionen oder findet es in Kisten und Tresoren. Neue Rüstungsteile sind diesmal sehr selten und nur für Shepard gedacht. Auf der Normandy wählt man sie einfach per Schieberegler aus. Jedes Rüstungsteil bietet einen anderen Bonus, etwa mehr Lebenspunkte oder stärkere Schilde. Zusätzlich darf man noch Farbe und Design des Anzugs bestimmen (drei Beispiele sehen Sie links unten), die Statuswerte bleiben davon unberührt. Waffen lassen sich sogar noch weniger modifizieren, nämlich gar nicht. Insgesamt gibt es 19 Kanonen; einen Teil davon erhält man automatisch im Spielverlauf, den Rest muss man in den Levels suchen oder auf der Normandy freischalten. Für Waffen findet man Upgrades, die in der Regel nur die Schusskraft des gesamten Teams verbessern. Schade: Man darf sich nicht mal eigene Munition herstellen und sockelbare Waffen gibt es auch nicht.

Für all diese Upgrades benötigt man Ressourcen, die man beim Scannen von Planeten jedoch schnell im Überfluss gesammelt hat.

die letzte Mission zu überleben. Jedes Teammitglied bringt ein wichtiges Upgrade für die Normandy: bessere Panzerung und Waffen, schnellere Antriebe und dergleichen. Zwar kann man diese Erweiterungen nicht aktiv nutzen und für den Großteil des Spiels sind sie sogar völlig belanglos, doch in der letzten Mission entscheiden sie über Leben und Tod. Die Erfolgschancen der Truppe steigen zudem weiter, wenn Shepard das Vertrauen seiner Mannschaft gewinnt. Dazu bietet jedes Teammitglied eine persönliche Quest an: Der Assassine Thane etwa wünscht sich Hilfe dabei, seinen Sohn aufzuhalten, bevor dieser leichtsinnig einen Mord begeht. So muss man zunächst einige Leute auf der Zitadelle ausquetschen, ein großartig geschriebenes Verhör führen und einen Verdächtigen beschatten, bevor man den Jungen bei seinem Anschlag ertappt – und dann ist es am Spieler, wichtige Entscheidungen zu fällen: Thane unter die Arme greifen? Den Dingen ihren Lauf lassen? Den Jungen gar ermuntern? Bioware-typisch bietet auch **Mass Effect 2** hier viele Freiheiten. Je nachdem, wie man sich in solchen Momenten entscheidet, können Teammitglieder danach zu

VERGLEICH: DIE ITEMS IM VORGÄNGER

In Mass Effect 1 verwaltete man noch ein klassisches Inventar voller Items.



Von besiegten Gegnern erhielt man im Vorgänger noch Geld und Items – darunter Waffen, Biotik-Verstärker, Rüstungen, Omni-Tools, Granaten und dergleichen. All das gibt's in **Mass Effect 2** nicht mehr. Wir finden: Sowohl Inventar als auch Item-System waren in **Mass Effect 1** allenfalls rudimentär und genügten nicht dem gehobenen Anspruch erfahrener Rollenspieler. Dennoch: Items sammeln und seine Party ausrüsten, das sind Spielelemente, die uns an Rollenspielen Spaß machen. Deshalb hätten wir uns gewünscht, dass Bioware das System nicht ersatzlos streicht, sondern vielmehr ausbaut.

SO ERFORSCHEN SIE DIE GALAXIS

Bioware hat die Sternenkarte sowie das Erkunden von Planeten für Mass Effect 2 deutlich überarbeitet. Trotzdem ist das neue System längst nicht perfekt und lässt Tiefgang vermissen.

Praktische Fortschrittsanzeigen
Prozentangaben an sämtlichen Systemen zeigen nun an, wie viele Planeten man schon erkundet hat – ein banales Feature zwar, doch in **Mass Effect 1** hat man es noch schmerzlich vermisst!

Übersicht über aktive Quests
Endlich! Anders als in **Mass Effect 1** wird nun an jedem System, jeder Station und jedem Planeten angeschrieben, ob man dort eine aktive Quest hat.

Überflüssig: Treibstoff und Sonden
Flüge zwischen Systemen verbrauchen Treibstoff. Ist er alle, muss man an Depots auftanken gehen. Ein überflüssiges Feature, denn es sorgt nur dafür, dass man regelmäßig zu Depots zurückkehrt, was zwar die Spielzeit streckt, aber dem Spielspaß nicht zugute kommt. Ähnlich sinnlos die Sonden zum Ressourcen-Sammeln – sind sie verbraucht, muss man einfach in Depots neue kaufen.

Planeten abscannen
1) Nebenaufträge werden verfügbar, indem man Planeten anklickt und kurz mit dem Zielcursor absucht. Danach darf man sogleich mit dem kurzen, meist nett gemachten Einsatz starten. Ein Glück: Die üblen Fahrzeugpassagen aus **Mass Effect 1** hat Bioware (vorerst) gestrichen!
2) Rohstoffe finden sich auf allen Planeten. Dazu scannt man die Oberflächen mit gedrückter Maustaste ab – ein träges Minispiel, stumpf und simpel. Ressourcen sind jedoch notwendig für Upgrades – da ist es gut, dass man insgesamt gar nicht so viele davon braucht und sich das zeitraubende Scannen deshalb *gerade* noch in Grenzen hält!

Shepard stehen oder ihn ablehnen. Vor allem bei diesen Mitstreitern hat sich Bioware selbst übertroffen: Die Figuren sind so glaubhaft geschrieben und klasse umgesetzt, dass man sie sofort ins Herz schließt. Ob der heißblütige Kroganer Grunt, die kaltschnäuzige Subject Zero oder der herrlich drauflosplappernde salarianische Doktor Mordin, sie alle gefallen uns noch einen Tick besser als die Figuren aus dem Vorgängerspiel.

Abgesehen von den zehn Begleiter-Quests sind die Hauptmissionen zwar nicht allzu zahlreich, doch dafür sind sie gut: Bioware hat sich bei den Einsätzen mehr Mühe gegeben, fast jeder Auftrag entführt Sie in grafisch toll umgesetzte Umgebungen. Man erforscht etwa ein gruseliges Schiff der Kollektoren, erlebt einen Reaper aus unmittelbarer Nähe und verteidigt eine Menschen-Kolonie verzweifelt gegen außerirdische Angreifer. Spannend und gut gemacht!

Nebenmissionen sind diesmal deutlich besser als im ersten **Mass Effect**: Generell muss man nicht mehr mit einem Fahrzeug über öde Planetenoberflächen brettern, das Gefährt wurde komplett gestrichen. Ob es später als DLC nachgeliefert wird, stand bei Redaktionsschluss noch nicht fest. Stattdessen klickt man nun einfach auf der Sternenkarte die Planeten durch und wenn sich dort eine Mission befindet, wird sie direkt verfügbar. Bioware zeigt sich hier unerwartet kreativ: Ein Nebeneinsatz führt etwa auf ein gestrandetes Raumschiff, das unruhig an einer Klippe liegt und in den Abgrund zu rutschen droht. Shepard muss sich einen Weg durch die Trümmer bahnen, um den Bordcomputer zu erreichen – derweil schaukelt das Wrack immer bedrohlicher auf und ab, bis es am Ende tatsächlich hinabstürzt. Eine willkommene Abwechslung, die aber schon nach wenigen Spielminuten vorbei ist – viele der Nebenmissionen sind extrem kurz. Dafür sind sie grafisch aber durchweg schön und abwechslungsreich: nebelverhangene Täler, Dschungellevels, Schrottdeponien und noch vieles mehr lassen die Eintönigkeit des ersten **Mass Effect** vergessen.

Mass Effect 2 wäre kein Bioware-Spiel, gäbe es nicht zahllose moralische Entscheidungen zu treffen. Und das gelingt großartig: Dialoge sind nicht nur klasse geschrieben, sondern bieten auch stets viele



MASSIV | Gegner verfügen nun über Schilde, Panzerungen und biotische Barrieren – dieser Kampfroboter steckt erwartungsgemäß viele Treffer ein.

GLAUBHAFT | Dialoge nehmen einen großen Teil der Spielzeit ein und sind in tollen Kamerawinkeln eingefangen. Typisch Bioware: Man hat generell viele verschiedene Antwortmöglichkeiten.

DAS NEUE KLASSENSYSTEM

Beinharten Rollenspielern dürfte das Klassenangebot zu dünn sein.

Anfangs wählt man eine von sechs Klassen. Jede davon ist offensiv, es gibt keine Heiler- oder Tank-Spielweise. Etwas schade: Jede Klasse kann nur bestimmte Waffen benutzen, diese Einschränkung lässt sich auch später nicht aufheben. Der Soldat etwa darf jede Knarre bis auf Maschinenpistolen benutzen. Der Wächter hingegen kann neben MPs nur normale Pistolen verwenden – und zwar das gesamte Spiel über! Unentschlossenen Spielern, die den meisten Ballerspaß aus **Mass Effect 2** herausholen wollen, raten wir daher klar zur Soldaten-Klasse.



EINGESCHRÄNKT | Pro Talent gibt's nur vier Ausbaustufen, auf der höchsten wählt man eine von zwei Spezialisierungen. Das war's – mehr Charakterausbau gibt es leider nicht in **Mass Effect 2**.

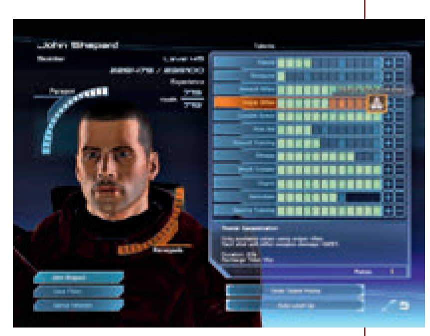
Auch das Talentangebot ist etwas knapp bemessen. Nur ein Frontkämpfer kann lernen, cool per Warp-Attacke auf Gegner zuzurasen, und nur ein Techniker darf Roboter-Drohnen zu Hilfe rufen. Dadurch spielen sich die sechs Typen zwar recht unterschiedlich, aber leider mangelt es ihnen allen an Tiefgang: Shepard hat gerade mal sieben ausbaufähige Talente, seine Begleiter sogar nur jeweils vier – das ist zu wenig! Jedes Talent kann man zudem nur in vier Stufen steigern. Immerhin: Shepard darf auch alle Fähigkeiten seiner Mitstreiter aktiv nutzen und Talentpunkte lassen sich jederzeit gegen eine Gebühr umverteilen.



KOMBINIERT | Selbst wenn man die Soldatenklasse spielt, kann man die mächtigen Spezialattacken seiner Mitstreiter problemlos in Echtzeit nutzen – man zieht sie sich einfach in die Quickslot-Leiste.

VERGLEICH: DIE KLASSEN IM VORGÄNGER

Das erste Mass Effect verwendete ein anderes Klassensystem. Auch dieses brachte Vor- und Nachteile mit sich.



Zum Spielstart wählte man – so wie in **Mass Effect 2** – eine von sechs verschiedenen Klassen. Sie unterteilten sich in drei Bereiche: Soldat, Biotiker und Techniker. Die vier Schusswaffen (Pistole, MG, Schrotflinte und Scharfschützengewehr) konnte generell jedes Teammitglied verwenden, allerdings durften sich nur manche Klassen in bestimmten Waffenarten spezialisieren. Warum gab Bioware dieses schlüssige Konzept auf, anstatt es weiterzuentwickeln? Zudem hatte Shepard in **Mass Effect 1** insgesamt zwölf Skills, die man in jeweils zwölf Stufen ausbauen konnte. Dieses System war zwar nicht originell, aber doch übersichtlich und bot etwas mehr Tiefgang als das aus **Mass Effect 2**. Wir hatten gehofft, Bioware würde diese Spielebene nun ausbauen und verfeinern, doch stattdessen wurde sie merklich reduziert.

Antwortmöglichkeiten – darunter großherzige, aber auch richtig fiese Optionen. Neu und cool: In manch kurzen Momenten darf man per Mausklick eine „moralische Aktion" ausführen. Plappert ein NPC beispielsweise zu viel, kann man ihn vielleicht per Warnschuss zum Schweigen bringen. Oder man kickt sein Gegenüber kurzerhand durch ein Fenster – in **Mass Effect 2** darf man auch richtig gemein sein! In anderen Szenen kann man sich aber auch einfühlsam zeigen: **Mass Effect 2** dürfte eines der ersten Spiele sein, in denen man eine weinende Freundin tröstend in den Arm nehmen kann. Für solche Aktionen sowie für sämtliche moralische Entscheidungen erhält man eine gewisse Menge „Gesinnungspunkte": Reagiert man häufig böse, so sammelt man „Abtrünnigen-Punkte", edle Spieler erhalten hingegen „Vorbild-Punkte". Je mehr man davon besitzt, desto vielfältigere Dialogoptionen werden verfügbar – das spannende Moralsystem ist also identisch mit dem aus **Mass Effect 1**.

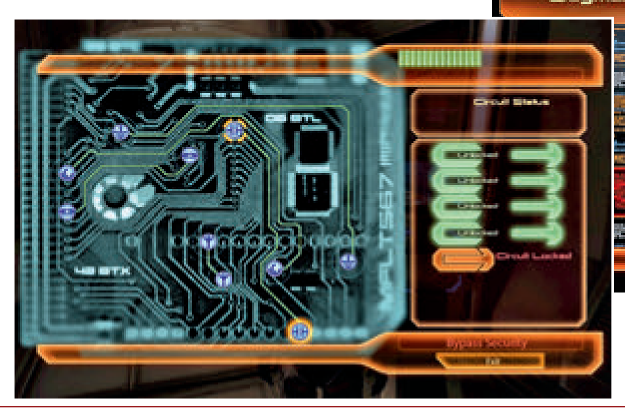
Dialoge sind meist gut vertont, vor allem einige Nebenfiguren wie die Quarianerin Tali klingen ausgezeichnet! Leider ist aber ausgerechnet die neu besetzte deutsche Stimme des männlichen Shepard eine Enttäuschung: Mit ihrer langsamen Sprechweise wirkt sie gekünstelt und vermittelt nicht recht die vielen Facetten der Hauptfigur. Anders die englische Sprachausgabe, die zum Glück auch auf den Spiel-DVDs enthalten ist: Sie klingt durchweg großartig und sollte für alle, die entsprechende Sprachkenntnisse mitbringen, die erste Wahl darstellen! Zudem setzt Bioware in Dialogen nun deutlich mehr Kamerafahrten ein und die Charaktere besitzen mehr Körpersprache – ein dicker Atmosphäre-Bonus.

Abseits der spannenden Gespräche wird reichlich geballert. Die Kämpfe erinnern an Third-Person-Shooter und haben nichts mit den taktischen Gefechten eines **Dragon Age** gemein. Man steuert Shepard aus der Verfolgeransicht, schießt, hechtet in Deckung, setzt Spezialkräfte

HACKEN: DIE ZWEI NEUEN MINISPIELE

Um Türen, Kisten und Schließfächer zu öffnen, muss man sich in einem von zwei kurzen, schlichten Minispielen beweisen.

Anders als in **Mass Effect 1** ist das Hacken nicht mehr an ein steigerbares Talent gebunden, man muss also keinen Elektronikexperten in seiner Party haben, um etwas zu hacken. Beide Minispiele sind simpel und ziemlich öde. Gerade das **Memory**-Spiel ist unerhört einfach – doch zum Glück sind beide Aufgaben oft schon in Sekunden erledigt und stören den Spielfluss dadurch kaum. Zusätzliche, spannendere Minispiele hätten wir uns dennoch gewünscht!



▲ **CODESUCHE** | Etwas fordernder: Dreimal müssen mehrere farbige Zeilen Programmcode gefunden und markiert werden.

◀ **MEMORY** | Unter Zeitdruck acht verschiedene Symbole einander zuordnen – ein Kinderspiel, selbst für Ungeduldige.



ANGEPASST | Dank verschiedener Munitionstypen kann man sich schnell auf neue Gegner einstellen. Gegen diese Husks sind unsere Brandgeschosse besonders effektiv.

RISIKO | Der Kroganer Grunt liegt anfangs in einer Schlafkapsel – Shepard muss wählen, ob er ihn aufwecken und rekrutieren will oder nicht.

ein – alles in Echtzeit. Wer mag, darf aber auch jederzeit pausieren und so seine Kommandos in Ruhe erteilen. Stets an Shepards Seite sind zwei der zehn Begleiter. Ihnen darf man per Tastendruck rudimentäre Befehle erteilen, etwa wo sie als Nächstes in Deckung gehen sollen. Generell kämpfen die Kumpanen aber selbstständig, das funktioniert meist gut genug, um sich auf seine eigene Spielfigur zu konzentrieren. Neu und verbessert: Gegner haben diesmal Trefferzonen und verhalten sich im Kampf etwas geschickter als im Vorgängerspiel. So suchen sie nun gezielter nach Deckung und springen sogar über Hindernisse hinweg. Auch Shepard und sein Team profitieren von diesem Deckungssystem. Waffen können diesmal nicht mehr überhitzen – in **Mass Effect 2** muss man daher ganz klassisch mit Munition nachladen. Eigentlich ein solides System, doch wirkt es schon etwas unglaubwürdig, dass man Munition weder selbst herstellen noch bei Händlern einkaufen darf – man findet sie nur bei besiegten Gegnern und in Kisten.

Biotische Druckwellen, Warp-Felder und Explosivgeschosse würzen die Gefechte mit Abwechslung und sorgen für sehenswerte Effekte, etwa wenn Gegner physikalisch korrekt durch die Gegend wirbeln. Anders als in **Mass Effect 1** machen die wilden Schießereien endlich Spaß! Zudem bekämpft man nun auch würdigere Gegner: Kampfroboter, fliegende Kanonenboote, gepanzerte Insekten, sogar ein drachenartiges Riesen-Monster – Bioware hat sich spannende Feinde ausgedacht. Obendrein gibt's nun viel mehr Waffen als im ersten Spiel, darunter Gewehre, Pistolen und sogar Raketenwerfer sowie eine Beamwaffe. Das schöne Angebot hat nur leider einen Haken: Die sechs Charakterklassen, von denen man zu Spielbeginn eine für sich bestimmt, sind bei der Waffenauswahl eingeschränkt. Nur manche Klassen können überhaupt mehr als zwei Kanonen benutzen – angesichts des hohen Action-Anteils eine unnötige Regelung! Beispielweise kann einzig die Soldaten-Klasse ein Maschinengewehr führen. Das hätte man besser lösen können, Bioware! Immerhin: Die sechs Klassen spielen sich recht unterschiedlich: Als Soldat setzt man etwa auf seine vielseitigen Waffen, während ein Frontkämpfer die Gegner mit coolen Warp-Attacken überrascht und sie dann im Nahkampf per Schrotflinte erledigt. Diese mächtigen Spezialtalente sind aber leider ebenfalls rar gesät – Shepards Begleiter können nur wenige Fähigkeiten lernen und diese auch nur in je vier Stufen ausbauen. Der Vorgänger bot in dieser Hinsicht noch mehr – hat Bioware hier den Rollenspiel-Tiefgang zugunsten der Action reduziert? Es sieht fast so aus.

Der gleiche Gedanke kommt auch bei den Gegenständen auf: Es gibt praktisch keine, Gegner hinterlassen weder Geld noch Ausrüstung! Nur Shepard kann Teile seiner Panzerung austauschen, seine Begleiter hingegen tragen stets die gleichen Klamotten. Daher gibt's auch kein Inventar mehr – man sammelt ja nichts ein außer Geld, Munition und gelegentlich etwas Medigel, das man nur noch zum Wiederbeleben von Teammitgliedern und nicht mehr zur Heilung benötigt. Ebenso ist es unmöglich, Gegenstände zu verkaufen. **Mass Effect 2** verwendet stattdessen ein simples Upgrade-System: Oft findet man Verbesserungen, die sich auf das ganze Team auswirken, etwa indem sie Schilde und Schusskraft verstärken. Dieses strenge Prinzip erlaubt es leider nicht, einen Charakter individuell auszurüsten.

Upgrades schaltet man frei, sobald man genügend von vier Rohstoffen besitzt. Diese verdient man, indem man auf der Sternenkarte von Planet zu Planet fliegt, um dort die Oberflächen mühsam mit dem Mauscursor abzuscannen – ähnlich dem Vorgang, um Nebenmissionen auf Planeten zu entdecken. Spaß macht das Scannen nicht, dafür kostet es ordentlich Zeit – wir empfehlen daher, zunächst das gewünschte Upgrade zu kaufen und sich erst dann auf Rohstoffsuche zu begeben. Man erhält dann nämlich eine praktische Texteinblendung, sobald man genügend Material besitzt, um das Upgrade zu aktivieren. Trotzdem ist es schade, dass die Sternenkarte kaum spielerische Anreize bietet und man mit den Rohstoffen nichts weiter anfangen kann. Es gibt nicht mal ein simples Handels- oder Handwerkssystem, da lässt Bioware viele Chancen ungenutzt! Doch auch das passt eben zum Gesamteindruck, den wir von **Mass Effect 2** haben: Weniger Rollenspiel, dafür mehr Action. ❑

DLC: WIE GEHT'S JETZT WEITER?

Bioware hat für Mass Effect 2 umfangreiche Download-Content-Unterstützung auf längere Zeit angekündigt.

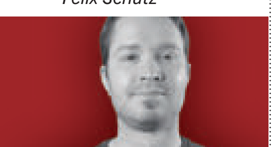
Im Hauptmenü erhält man eine schlichte Mitteilung, sobald neue DLC-Inhalte verfügbar sind. Außerdem befindet sich dort ein Button, der den EA-Store öffnet, wo man sich die kostenpflichtigen Download-Pakete direkt herunterladen kann – scheinbar ähnlich wie in **Dragon Age**. In **Mass Effect 2** werden DLCs allerdings nicht weiter im Spiel beworben, weder von NPCs noch im Questlog.

Nach dem Durchspielen von **Mass Effect 2** kann man sein Abenteuer fortführen, insofern man die Selbstmordmission am Ende überlebt hat. Das heißt: Man kann weiterspielen, um Nebenmissionen zu lösen oder eben DLCs zu spielen, falls man das möchte.

Welche DLCs in Zukunft angeboten werden, stand bei Redaktionsschluss noch nicht fest. Ein Blick in das Optionsmenü liefert aber einen ersten Hinweis: Dort kann man bereits die Tastenbelegung für eine Fahrzeugsteuerung ändern – im gesamten Hauptspiel gibt's aber gar kein Fahrzeug, daher liegt der Verdacht nahe, dass es per DLC nachgeliefert wird. In **Dragon Age** konnte man sich sogar einen neuen Charakter für sein Team herunterladen – nicht unwahrscheinlich, dass neben neuen Quests, Rüstungssets und Waffen auch solche umstrittenen Inhalte kostenpflichtig nachgeliefert werden.

MEINE MEINUNG |

Felix Schütz

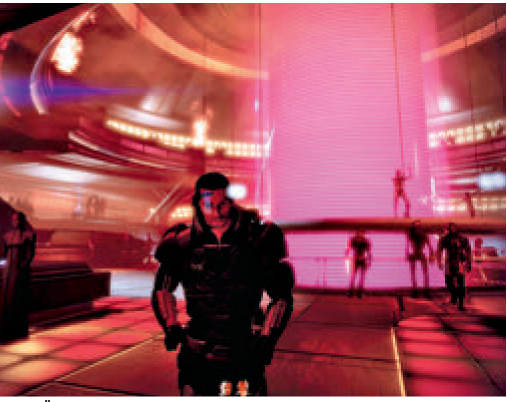


„Tolle Fortsetzung, die aber nicht perfekt ist."

In mancherlei Hinsicht gefällt mir das Spiel besser als sein Vorgänger: Massig Action, kluge Dialoge, vielseitige Settings, eine dichte Atmosphäre und geniale Charaktere schreien anfangs nach einer 90er-Wertung! Auch die Hauptstory ist spannend – nur kommt sie diesmal einfach zu kurz, ich hätte gerne noch mehr über die Kollektoren, die Reaper, den Unbekannten und seine Hintergründe erfahren. Dabei hat mich auch enttäuscht, wie spärlich sich der Savegame-Import auswirkt: Die „großen" Entscheidungen aus dem Vorgänger haben kaum Einfluss auf die Geschichte, dabei hatte Bioware doch mehr versprochen! Und warum viele Klassen manche der neuen, coolen Waffen gar nicht erst benutzen dürfen, werde ich wohl nie kapieren. Doch all das ist Kritik auf hohem Niveau: Wer **Mass Effect 1** kennt und liebt, kommt auch um dieses Spiel nicht herum.



1 **TOD EINES HELDEN** | Das dramatische, interaktive Intro geht unter die Haut: Shepard stirbt bei einem Angriff auf sein Schiff. Rund zwei Jahre später wird sein Körper reaktiviert und der Spieler beginnt bestens eingestimmt mit der Wahl seiner Klasse. Großartig, Bioware!



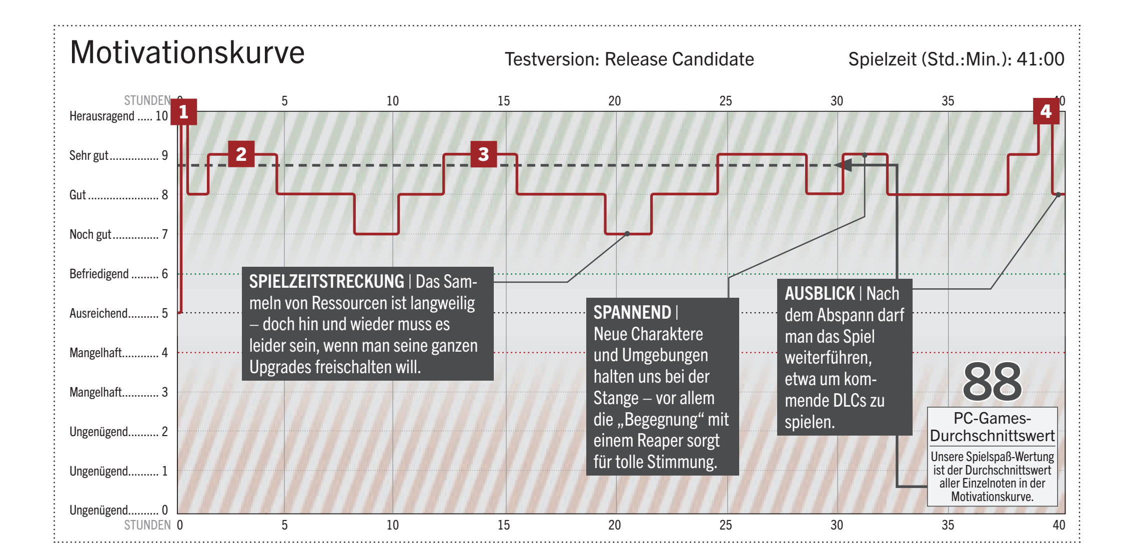
2 **SÜNDENPFUHL** | Die Hauptquest führt uns früh nach Omega, die erste größere Station im Spiel. Zwischen Slums und atmosphärischen Tanzbars questen wir uns motiviert unserem Ziel entgegen: Wir suchen nach Archangel, einem mysteriösen Jäger, um ihn für unser Team zu rekrutieren.



3 **KONTAKT** | Eine Menschen-Kolonie wird von Kollektoren überfallen, wir werfen uns den Angreifern entgegen. Endlich tut sich mal wieder was! Am Ende der netten Mission haben wir nicht nur mehr über die Aliens gelernt und einen hübschen Bosskampf gemeistert, sondern treffen auch auf einen alten Bekannten … wir sagen nicht, auf wen!



4 **STUNDE DER ENTSCHEIDUNG** | Obwohl die Geschichte um die Kollektoren recht mager ausfällt, hat sie uns bis zum Schluss Spaß gemacht. Sie führt, das ist von Anfang an klar, durch das Omega-4-Sprungtor, tief in das Gebiet der bösen Aliens. Was uns dort erwartet, wird hier natürlich nicht gespoilert. Nur so viel: Es ist möglich, alle Teammitglieder lebendig durch diese Mission zu bringen!





DIE COLLECTOR'S EDITION VON MASS EFFECT 2

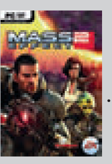
Auch Mass Effect 2 erscheint in einer schönen Sammleredition. Ihr Preis: 70 Euro.

Die Extras der Sammleredition:

- Box im SteelBook-Design
- Ausgabe #1 des Comics **Mass Effect Redemption**
- Ingame-Item-Set mit einer speziellen Rüstung plus passendem Gewehr (siehe Bild links)
- Hardcover-Artbook mit 48 Seiten
- Bonus-DVD mit Making-of-Videos

Ob dieser Edition oder gar der normalen Verkaufsfassung auch Download-Codes für weitere DLCs beiliegen, war zum Redaktionsschluss nicht bekannt. So ging Bioware bereits bei **Dragon Age** vor. Über Valves Online-Plattform Steam gibt's auch eine digitale Deluxe-Edition des Spiels; sie enthält weitere Extras, etwa einen digitalen Soundtrack.

MASS EFFECT 2



Ca. € 50,-
28. Januar 2010

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Bioware
Publisher: Electronic Arts
Sprache: Deutsch und Englisch
Kopierschutz: Kein Securom. Das Spiel lässt sich per Seriennummer beliebig oft aktivieren, auch offline.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Tolle Charaktere, schöne Levels, klasse Design – sehr schön!
Sound: Die deutsche Sprachausgabe ist meistens gut, die englische dafür durchweg brillant. Sehr atmosphärischer, teils dynamischer Soundtrack.
Steuerung: Die Steuerung ist präziser als im Vorgänger, das Spielgefühl gleicht nun fast einem guten Shooter.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Core 2 E6300/Athlon 64 X2 4200+, Geforce 7900 GT/Radeon X1950 Pro, 1 GB RAM
Empfehlenswert: Core 2 Quad Q6600/ Phenom II X4 940 BE, Geforce GTS 250/Radeon HD 4870, 2 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Mass Effect 2 ist ungeschnitten. Splattereffekte gibt es nicht, manchmal sind aber Leichen und Blut zu sehen. Zombieartige Gegner zerfallen bei Beschuss in ihre Bestandteile. Dialoge bieten große Entscheidungsfreiheit, man darf oft zwischen nobler und unmoralischer Spielweise wählen. In Dialogen wird geflucht. Sexszenen sind nur angedeutet, es gibt kaum nackte Haut zu sehen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Wir testeten eine fast fertige Version, sowohl auf Deutsch als auch auf Englisch. Wir importierten unseren privaten Spielstand aus **Mass Effect 1**. Das Spiel stürzte im Test nur zwei Mal ab und zeigte selten kleinere Grafikbugs – ein gutes technisches Gesamtbild.

PRO UND CONTRA

- ➕ Brillante, glaubhafte Charaktere
- ➕ Dynamische, kluge Dialoge
- ➕ Viele moralische Entscheidungen
- ➕ Dichte Atmosphäre
- ➕ Aufwendige Inszenierung
- ➕ Rasante, gut gemachte Action
- ➕ **ME1**-Spielstand importierbar
- ➕ Stimmungsvoller Soundtrack
- ➕ Fantastische englische Sprecher
- ➕ Englische Sprache wählbar
- ➕ Meist gute deutsche Sprecher …
- ➖ … bis auf den männlichen Shepard
- ➖ Hauptstory kommt etwas zu kurz
- ➖ Eingeschränktes Klassensystem
- ➖ Kaum Items = kein Sammelspaß
- ➖ Oberflächliches Upgrade-System
- ➖ Insgesamt nur drei öde Minispiele
- ➖ Ziemlich nutzlose Sternenkarte

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **88**

BRITANNIEN | Die strategische Karte kommt wunderschön, aber unübersichtlich daher.

▲ DEZENT OPULENT | In **King Arthur** erwarten Sie optisch beeindruckende Echtzeitschlachten im Stile eines **Total War**. Ein schlechtes Balancing und eine störrische Kamera versauen den Genuss.

▶ ZAUBERFACKEL | Magische Waffen gehören ebenfalls zu Ihrem Repertoire. Einige besitzt Ihr Held, andere erhalten Sie, wenn Sie bestimmte Schlachtfeldziele einnehmen. Hier lassen wir Gegner spektakulär in Flammen aufgehen.

King Arthur

Von: Robert Horn

Mit großen Schlachten, Magie und Taktik will dieses Spiel verzaubern. Das klappt nur bedingt.

Der Grundgedanke ist ein guter: Wuchtige Echtzeitschlachten im Stile eines **Medieval 2: Total War**, dazu Fantasy-Elemente mit dem historischen Hintergrund der Artus-Saga, gepaart mit Rollenspielanleihen und rundenbasiertem Ressourcen-Management. Das alles finden Sie in **King Arthur** (Untertitel: **A Role-playing Wargame**), entwickelt von Neocore Games. Als König Artus höchstpersönlich liegt es an Ihnen, mit Ihren Armeen Britannien zu vereinen, die Ritter der Tafelrunde zu versammeln und diverse Abenteuer zu bestehen. Ähnlich wie in den Spielen der **Total War**-Reihe verfolgen Sie das Geschehen dabei auf einer wunderschön gestalteten Strategiekarte, auf der Sie rundenbasiert Ihre Aktionen durchführen.

So nehmen Sie nach und nach Provinzen ein, rekrutieren in Dörfern neue Soldaten oder erledigen spezielle Quests, die zwar die Geschichte vorantreiben, aber als schnöde Textfenster mit mehrfachen Antwortmöglichkeiten daherkommen. Für dieses wie für alle anderen Spiel-Elemente lautet die Devise: Wer hier am Ball bleiben möchte, braucht vor allem Geduld und den Willen, sich ohne große Hilfe einzufuchsen.

Das gilt besonders für die optisch auf den ersten Blick beeindruckenden Schlachten. Hier treffen riesige Armeen, teilweise bestückt mit Fantasy-Wesen wie Riesen oder mächtigen Helden, aufeinander. Klingt gut, hat aber Fehler im Detail. So bereitet der Gegner schon auf niedrigem Schwierigkeitsgrad ech-



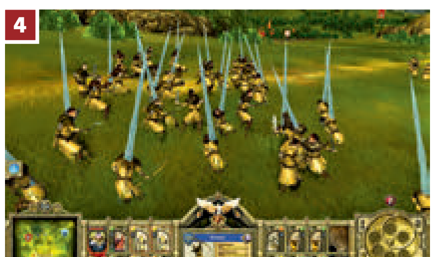
KÖNIG SEIN | Ein Tutorial begleitet uns bei den ersten Spielschritten. Dennoch bleiben wichtige Aspekte unerwähnt.



PFEILHAGEL | Schnell merken wir: Bogenschützen sind gnadenlos übermächtig. Gut, wenn sie auf unserer Seite kämpfen.



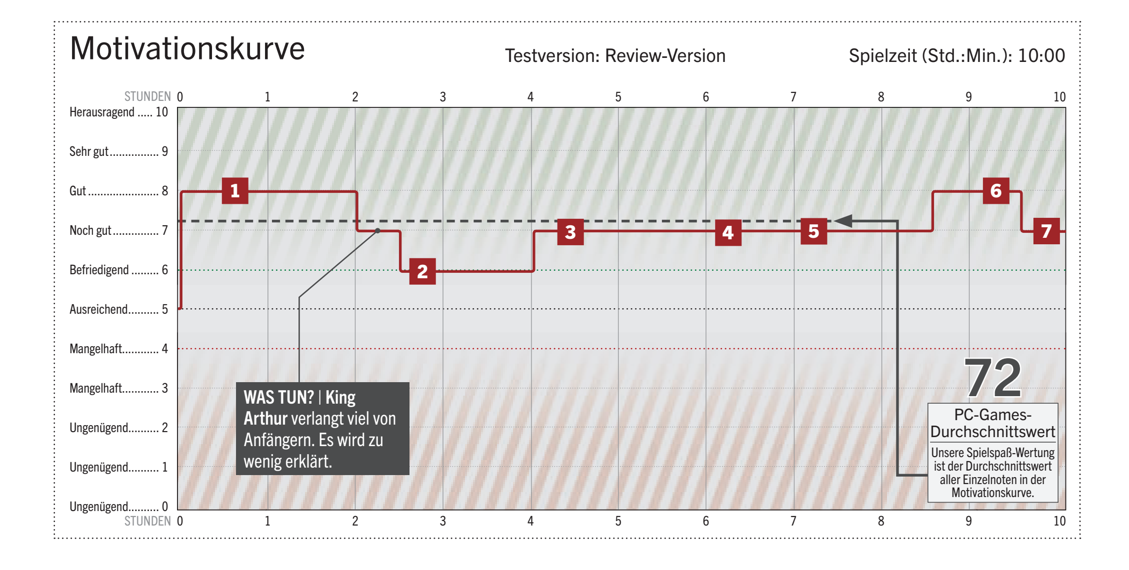
ATMOSPHÄRE | **King Arthur** weiß optisch zu gefallen. Nur im Detail fallen kleinere Ungereimtheiten auf.



◀ PIKSER | Nur wenn wir geschickt Punkte einnehmen, haben wir gegen die mächtige KI eine Chance.

▶ FANTASIE | Als uns eine Horde gegnerischer Riesen in den Boden stampft, freuen wir uns über die würdige Fantasy-Atmosphäre.





te Überlebensprobleme, Einheiten sind teils gravierend schlecht ausbalanciert. Bogenschützen etwa mähen selbst stärkste Gegner in Sekunden um. Tolle Idee: Auf den Schlachtfeldern sind Punkte verteilt, die Sie einnehmen können und so wertvolle Boni oder starke Angriffszauber erhalten. Doofe Idee: So richtig erklärt Ihnen das im Spiel keiner.

Jeden Winter (die Runden sind nach Jahreszeiten gestaffelt) dürfen Sie Ihre Armeeteile sowie Ihre Helden rollenspieltypisch verbessern und damit eine immer mächtigere Armee züchten. Das macht auch Ihr Gegner auffällig oft, sodass er meist eine weit überlegene Armee ins Feld führt und Ihre Truppen in Stücke reißt. Stichwort: roher, brutaler Frust. Dennoch: Wenn gewaltige, keulenschwingende Riesen auf Ihre Truppen zustürmen oder magische Stürme Soldaten im Dutzend durch die Luft schleudern, geht Fantasy-Fans das Herz auf. Leider vermiest die misslungene Steuerung ein perfektes Schlachten-Erlebnis, den Bedienkomfort eines **Total War** erreicht **King Arthur** nicht.

Viele gute Ideen stecken in diesem ambitionierten Strategiespiel. Eine spannende Fantasy-Geschichte, jede Menge interessante Rollenspiel-Elemente und riesige Gefechte stehen auf der positiven, ein brutaler Schwierigkeitsgrad, eine vermurkste Steuerung und ein merkwürdiges Balancing auf der negativen Seite. Wer sich einarbeitet und die eine oder andere unfaire KI-Aktion tapfer erträgt (die schummelt doch!), hat durchaus Spaß. Aber: Da wäre mehr drin gewesen. ❑

MEINE MEINUNG |

Robert Horn



„Durchwachsen, mit schönen Momenten"

Ich ärger mich. Denn als ich meine Soldaten das erste Mal durch magisches Feindfeuer in die Schlacht schickte, hüpfte mein von Fantasy-Autoren wie Tolkien, Erikson und Goodkind gefüttertes Hirn vor Freude. „Genau darauf stehe ich", waren meine ersten Gedanken. Aber dann versetzten die krude Steuerung, mieses Balancing und eine ungenügende Spielerführung meiner zart erblühten Zuneigung einen Dämpfer. Es ist eben doch nicht die neue große Liebe – eher eine kurzzeitige Affäre. Schade.

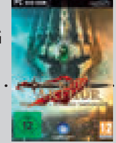


ROLLENSPIEL | Obwohl wir unseren Helden immer weiter aufleveln, haben wir gegen Feindarmeen kaum noch eine Chance. Frustrierend!



FEEN | Als die ersten magischen Wesen als Gegner auftauchen, werden wir trotz Überlegenheit von der Karte radiert. Wieder Frust.

KING ARTHUR – THE ROLE-PLAYING WARGAME



Ca. € 50,-
28. Januar 2010

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Strategie
Entwickler: Neocore Games
Publisher: Ubisoft
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Auf Nachfrage konnte uns Publisher Ubisoft keine genauen Angaben zum Kopierschutz machen.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Wunderschöne Strategiekarte, toll gestaltete Einheiten; dennoch Schwächen im Detail
Sound: Stimmungsvolle, mittelalterliche Musik, der Schlachtenlärm indes könnte intensiver sein.
Steuerung: Die Kamerasteuerung während der Echtzeitgefechte wirkt umständlich und altbacken.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Schlachten mit bis zu 100.000 Einheiten auf zehn verschiedenen Karten
Zahl der Spieler: 2

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangaben): Intel Pentium 4 3,4 GHz/AMD Athlon 3500+, 1 GB RAM (XP)/1,5 GB RAM (Vista, Win7) Nvidia Geforce 6600/ Ati Radeon X700
Empfehlenswert (Herstellerangaben): Intel Core 2 Duo E6600/AMD X2 6000+, 1,5 GB RAM (XP)/2 GB RAM (Vista, Win7), Nvidia 9800 GTX/Ati HD 4850

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Das Geschehen rund um König Artus ist düster, aber unblutig inszeniert. In den Massenschlachten bleiben Gefallene liegen, Soldaten werden ab und an in Brand gesetzt, durch die Luft gewirbelt oder von Pfeilhageln erschlagen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Wir spielten sowohl die englische als auch die deutsche Version über die Internetplattform Steam. Zu Abstürzen kam es nicht.

PRO UND CONTRA

- ➕ Toll inszenierte Echtzeitschlachten
- ➕ Spannende Geschichte rund um König Artus
- ➕ Grafisch ansprechend
- ➕ Simple, aber nette Textabenteuer
- ➕ Helden mit Stufenaufstieg und speziellen Fähigkeiten
- ➖ Vermurkste Kamerasteuerung in den Echtzeitgefechten
- ➖ Unmenschlich hoher Schwierigkeitsgrad
- ➖ Einsteiger werden allein gelassen, gerade am Anfang bleibt vieles unklar
- ➖ Schlechtes Einheiten-Balancing

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **72**



GEGNER-RECYCLING | Selbst Endbosse wie dieser „Ritter“ tauchen mehrmals im Spiel auf. Und dabei sind die Kämpfe gegen ihn noch nicht mal sonderlich aufregend!

Dark Void

Von: Markus Rehmann

Wir freuten uns auf knackige Action mit dem besonderen Etwas und bekamen … viel zu wenig davon!



Das Rezept für Capcoms neuestes Action-Potpourri klingt auf dem Papier äußerst schmackhaft: **Dark Void** würzt die in letzter Zeit schwer angesagten Deckungsschießereien mit einer vertikalen Note und reicht dazu übergangslos eingestreute Luftkämpfe. Angerichtet wird das Ganze mit einem herrlich trashigen B-Movie-Flair.

Für alle, die jetzt nur Bahnhof verstehen, noch mal eine kurze Zusammenfassung: Ihr unfreiwilliger Held Will stürzt kurz vor dem Zweiten Weltkrieg mit seinem Flugzeug im Bermudadreieck ab und findet sich in einer Paralleldimension wieder. Dort wird die Menschheit von fiesen Aliens unterjocht, die ihre Herrschaft auch auf die Erde ausdehnen wollen. Das kann Will natürlich nicht zulassen und deshalb düst er nach einem Treffen mit dem Erfinder Tesla samt dessen selbst gebasteltem Jetpack in den Kampf.

Der hitzige Schlagabtausch mit den Blechsoldaten der außerirdischen Brut gestaltet sich grundsätzlich so, wie wir das mittlerweile aus vielen Action-Games gewohnt sind: Per Tastendruck verschanzen Sie sich hinter Säulen, Mauern und Kisten. Aus der sicheren Deckung heraus nehmen Sie das Feindvolk dann mit einer von sechs aufrüstbaren Wummen ins Visier oder feuern einfach blind in dessen Richtung. Ein weiterer Knopfdruck genügt, um die Deckung im Hechtsprung zu wechseln.

Doch dank Ihres Raketenrucksacks eröffnen sich weitere Optionen, etwa der Kampf in der Vertikalen. Dieser funktioniert prinzipiell wie jener am Boden, nur mit dem Unterschied, dass Sie sich unter Felsvorsprüngen und Brücken festklammern und von dort aus Ihre Knarren sprechen lassen. Statt nach links oder rechts hinter die nächste Wand zu hüpfen, katapultieren Sie sich eben nach oben unter die nächste Ebene oder lassen sich ein Stockwerk tiefer fallen. Die Steilwandkämpfe sind spielerisch kein völlig neuer Dreh, lassen Sie aber im wahrsten Sinne des Wortes das Geschehen aus einer neuen Perspektive betrachten.

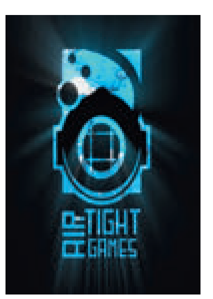
Außerdem dürfen Sie jederzeit wie ein Düsenjäger durch die


STEILWAND | Das Vertikal-Deckungssystem bringt eine neue Perspektive ins Spiel, sorgt aber nicht für Abwechslung.


ABGEHOBEN | Offene Umgebung und Gegner von allen Seiten – in solchen Momenten zeigt **Dark Void**, wie gut es hätte werden können.


DECKUNG | Auf Knopfdruck verschanzt sich Will hinter dem Felsen und zielt von dort wesentlich relaxter auf die anstürmenden Gegner.

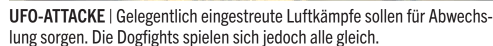
SCHWERE GEBURT



Obwohl die Luftkampf-Action Crimson Skies respektable Erfolge erzielte, wollte Microsoft keinen zweiten Teil. Die Macher ließen sich davon nicht entmutigen und gründeten ihr eigenes Studio.

Jim Deal (Executive Producer) und sein Team arbeiteten bereits an einem noch namenlosen Nachfolger, als die Microsoft Game Studios 2004 den Stecker für das Projekt zogen. In letzter Konsequenz verließ Deal nach sieben Jahren die MGS. Im Gepäck: die Vision von einem Action-Adventure mit Luftkampfelementen, drei MGS-Kollgen und insgesamt 24.000 US-Dollar Startkapital. Viel zu wenig, um ein AAA-Game zu finanzieren. Doch glücklicherweise konnte Deal Ed Fries für seine Pläne gewinnen. Mit dem ehemaligen Vice President der MGS als Gründungsmitglied hatte Airtight Games nicht nur automatisch einen gewissen Ruf, sondern auch die richtigen Kontakte, um mit **Dark Void** hausieren zu gehen. Trotzdem war der Anfang schwer: Nach Gesprächen mit Publishern wie EA, Activision und auch Take 2 schlug THQ zu, verlängerte den Vertrag mit Airtight nach einer ersten Demo 2006 aber nicht. Auch Capcom war zunächst vorsichtig: Erst nach eingängiger Prüfung des Teams und seiner Fähigkeiten gaben die Japaner grünes Licht.




UFO-ATTACKE | Gelegentlich eingestreute Luftkämpfe sollen für Abwechslung sorgen. Die Dogfights spielen sich jedoch alle gleich.

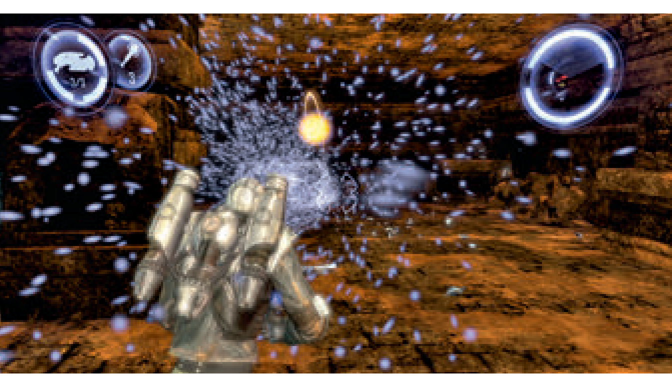


REINHÄNGEN | Um die feindlichen Kampfschiffe zu kapern, müssen Sie eine Quicktime-Einlage bestehen. Danach dürfen Sie das Schiff steuern.

Lüfte jagen oder auf der Stelle schweben. In engen Gängen bringt das herzlich wenig, doch in den weiträumigen Levels stehen Ihnen sozusagen alle Himmelsrichtungen offen. Erst am Boden die Gegnerhorden dezimieren, dann quer durch die Luft zischen und die Feinde von hinten unter Beschuss nehmen? Kein Problem!

In einigen Abschnitten entbrennen gar reine Luftkämpfe. In solchen Momenten spielt sich **Dark Void** wie ein abgespecktes **HAWX** oder **Blazing Angels** – mit dem Unterschied, dass Sie als Raketenmann auch vorbeizischende Ufos und Jets kapern können, um kurzzeitig die erhöhte Feuerkraft und den zusätzlichen Schutz der Fluggeräte zu nutzen.

Anfangs macht das alles durchaus Spaß. Doch nach dem Genuss des kompletten Action-Happens (die Spieldauer beträgt rund acht Stunden) bleibt ein bitterer Nachgeschmack. Denn die tollen Möglichkeiten, die das Jetpack bietet, werden viel zu selten genutzt. Die Stellen, an denen es kreativ eingesetzt werden kann, lassen sich an einer Hand abzählen. Den Rest des Abenteuers kämpfen Sie sich durch 08/15-Schusswechsel in Schlauchlevels und Standard-Luftkämpfe mit strunzdummen Gegnern. Und das in den einfallslosesten Umgebungen, die wir seit Langem in einem Spiel gesehen haben: Vom kargen Dschungel (inklusive Tempelanlage im Indiana-Jones-Stil) über dröge Marslandschaften bis hin zu völlig eintönigen Raumschiffgängen ist alles vertreten, was die Fibel „Leveldesign für Dummies" so hergibt. Wer über eine leistungsstarke Geforce-Grafikkarte verfügt, kann immerhin die schwachbrüstigen Waffeneffekte mit PhysX-Spielereien aufpeppen. Aber auch das ändert nichts daran, dass **Dark Void** eine halbgare Angelegenheit ist. ❑

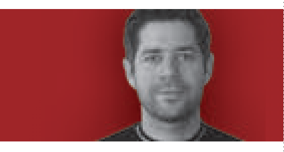


EFFEKTHASCHEREI | Mit zugeschalteten Nvidia-PhysX-Effekten wirken Explosionen und Funkenflug dezent imposanter. Über die karge Umgebungsoptik kann das aber auch nicht hinwegtrösten.



MEINE MEINUNG |

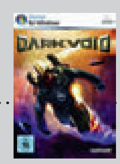
Markus Rehmann



„Der Höhenflug scheitert an zu viel verschenktem Potenzial."

Leider unterbietet **Dark Void** so ziemlich jede meiner Erwartungen. Am schlimmsten: der (prinzipiell jederzeit mögliche!) fliegende Wechsel der Fortbewegungsarten kann nur an wenigen Stellen sinnvoll eingesetzt werden. Meist wird entweder gelaufen oder geflogen. Schade, denn die In-alle-Richtungen-Action hat wirklich Potenzial und steuert sich einwandfrei! Auch das B-Movie-Flair hält nicht, was die Story verspricht. Zu unspektakulär fallen dafür die Zwischensequenzen aus, zu einfallslos sind die Szenarios. Das haben wir alles schon zu oft gesehen – und zwar wesentlich aufregender!

DARK VOID



Ca. € 40,-
22. Januar 2010

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action
Entwickler: Airtight Games
Publisher: Capcom
Sprache: Englisch mit deutschen Bildschirmtexten
Kopierschutz: Disk-basiertes SecuRom

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Eintönige und unspektakuläre Umgebungen, wenige Gegnertypen
Sound: Waffensounds klingen eher dünn, Hintergrundmusik vom Komponisten des **Battlestar Galactica**-Scores bleibt blass, mittelmäßige englische Sprachausgabe
Steuerung: Wir empfehlen den Einsatz eines Joypads. Aber auch mit Maus und Tastatur steuert sich **Dark Void** nach kurzer Eingewöhnungszeit gut.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

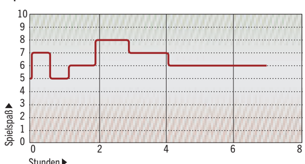
Minimum: Pentium 4 mit 3,4 GHz/ Athlon 64 3200+, Geforce 7900 GT/ Radeon HD 3850, 1 GB (XP)/ 2 GB (Vista/Win 7)
Empfehlenswert: Core 2 Quad Q6600/ Phenom II X4 940 BE, Geforce GTX 275/Radeon HD 4870-1GB, 2 GB (XP)/4 GB (Vista/Win 7)

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Obwohl hier ununterbrochen geballert wird, fällt **Dark Void** relativ harmlos aus. Sie schießen fast ausschließlich auf Roboterwesen und fliegende Untertassen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Goldmaster
Spielzeit (Std.:Min.): 07:30



Nach einem unspektakulären Einstieg erfreut der Jetpack mit seinen Möglichkeiten. Dann ermüden karge Wüstenlevels und lahme Missionen, bevor die Story etwas Fahrt aufnimmt. Gegen Ende fehlt wieder die Abwechslung.

PRO UND CONTRA

- ➕ Der fliegende Wechsel zwischen Boden-, Vertikal- und Luftschlachten geht gut von der Hand.
- ➕ Etwas anderes Setting und ungewöhnliche Geschichte
- ➕ Der Jetpack ermöglicht die unterschiedlichsten Vorgehensweisen, …
- ➖ … die in den engen Levels nur selten ausgereizt werden können.
- ➖ Grafisch unspektakulär und dadurch wenig atmosphärisch
- ➖ Leveldesign extrem einfallslos

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **68**



UNTOT | In der letzten Episode trickst sich der verstorbene Guybrush mühsam durch die Totenwelt.

TEMPO | Die beiden letzten Episoden sind überraschender und wendungsreicher als die drei davor.

KRANK | Sogar Elaine wird von dem Voodoo-Fluch befallen. Dadurch ändert sich ihr Charakter im Verlauf der fünf Episoden deutlich und bleibt bis zum Schluss interessant.

Tales of Monkey Island

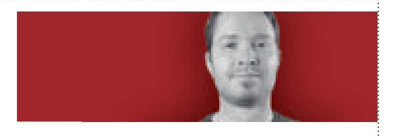
Von: Felix Schütz

Die Adventure-Staffel ist endlich komplett – und hinterlässt gemischte Gefühle.

Fünf Monate hat's seit der ersten Folge gedauert, bis wir das Ende von Telltales neuem Episoden-Adventure erleben durften. Ein Weg, der zwar mit einiger Begeisterung, aber auch mit Enttäuschung gepflastert ist. Einerseits hat Telltale es vollbracht, die Geschichte des Piraten-Abenteuers über alle fünf Folgen hinweg spannend und frisch zu halten. Und dennoch hinterlässt das Spiel einen bitteren Nachgeschmack, denn viele der spielerischen und technischen Mängel, die uns bereits seit der ersten Episode gestört haben, bleiben bis zum Finale bestehen.

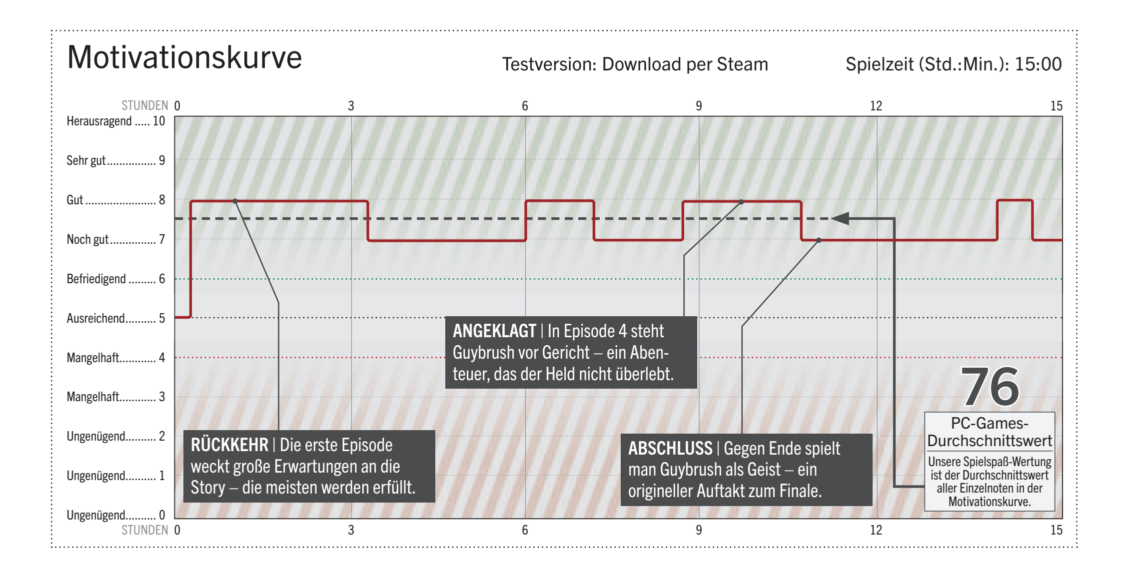
Was bisher geschah: Zu Beginn von **Tales of Monkey Island** unterläuft dem Piratenhelden Guybrush Threepwood ein kleines Missgeschick: Bei dem Versuch, seinen Erzfeind LeChuck zu besiegen, entfesselt er versehentlich einen schrecklichen Voodoo-Fluch. Der verheerende Effekt: Vom Fluch infizierte Piraten werden von Wut und Mordlust getrieben, was Guybrushs Suche nach einem Gegenmittel natürlich erschwert. Überraschenderweise verwandelt sich LeChuck derweil in einen liebenswerten, hilfsbereiten Menschen zurück und greift Guybrush bei seinem Abenteuer unter die Arme. Dieser Sinneswandel ist eine tolle Idee von Telltales Autoren, da zwischen Held und Erzfeind eine zaghafte Freund-

MEINE MEINUNG | *Felix Schütz*



„Trotz vieler schöner Gags – kein Vergleich zu den ersten drei **Monkey Island**-Spielen."

Fans von Guybrushs kultigen Abenteuern werden in **Tales of Monkey Island** auf eine harte Probe gestellt. Das Rätseldesign ist mal zu leicht, mal zu absurd – richtiger Knobelspaß wollte da bei mir einfach nicht aufkommen. Das liegt auch an der ungenauen Steuerung und dem blöden Inventar, wegen denen ich schon früh keine Lust mehr hatte, nach Lösungswegen zu suchen. Rätsel und Steuerung ergeben hier eine Mischung, die dem Spielspaß schadet. Schade, denn sonst ist **Tales of Monkey Island** ziemlich gut geworden! Die Story überzeugt mit Tempo und Wendungen, die Charaktere sind schön schräg und auch die Gags haben es in sich. Da stört mich selbst die klobige 3D-Grafik kaum, denn gerade in einem Adventure zählen für mich die „inneren Werte". So oder so: Mir gefällt das Spiel etwas besser als der vierte Teil **Escape from Monkey Island**.



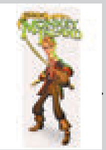
schaft entsteht, die viel Raum für Gags und augenzwinkernde Anspielungen bietet. Auch alte Bekannte wie Elaine, Murray und Stan mischen wieder mit, ihre Auftritte machen vor allem alteingesessene Fans der **Monkey Island**-Reihe glücklich. Dafür fallen viele der neu hinzugeschriebenen Charaktere etwas blass aus, sie besitzen meist nicht den Charme oder Tiefgang der kultigen Hauptfiguren.

Zwar besteht das Spiel aus fünf einzelnen Episoden, doch wer die Geschichte kapieren will, muss zwangsläufig alle Folgen nacheinander spielen. Die Spielzeit für die gesamte Staffel liegt bei etwa 12 bis 15 Stunden, das ist ein guter Wert. Die Geschichte wird dabei mit jeder Episode bizarrer. In Folge 3 wird Guybrush etwa von einer riesigen Seekuh verschluckt, während er sich in der vierten Episode unerwartet vor Gericht verantworten muss, was – ja, wir spoilern jetzt! – zu seinem Tod führt. Das wirre Geschehen wird dabei von vielen gelungenen Gags zusammengehalten, die man allerdings nur mit guten Englischkenntnissen kapieren dürfte – eine deutsche Version des Spiels ist derzeit nicht angekündigt. Episode 4 enthält erstmals eine tragische und damit fragwürdige Szene, nämlich den Todesfall einer Nebenfigur. Diese plötzliche Ernsthaftigkeit passt nicht so recht zur sonst heiteren Grundstimmung des Spiels. Die fünfte und letzte Folge beschert der Geschichte dann ein überraschendes, turbulentes Finale: Guybrush arbeitet sich aus der Geisterwelt ins Reich der Lebenden zurück, wo er feststellen muss, die ganze Zeit über nur Teil eines diabolischen Planes gewesen zu sein.

Tales of Monkey Island macht vieles richtig: Die Witze zünden, die englischen Sprecher sind großartig, Fans freuen sich über viele Insider-Gags und auch der Soundtrack klingt fast so schön wie eh und je. Trotzdem hat uns das Spiel insgesamt ein wenig enttäuscht. Schuld sind die mäßigen Rätsel! In den ersten beiden Episoden sind sie meist zu leicht und erfordern kaum Denkarbeit. Das mag Gelegenheitsspielern zwar entgegenkommen, doch echte Adventure-Fans fühlen sich dabei vernachlässigt. Ab der Mitte der Staffel ändert sich das – nämlich dann, wenn einem die Rätseldesigner immer absurdere Puzzles vorsetzen, die oft nur noch schwer nachzuvollziehen sind. Immerhin: Eine gut ins Spiel eingeflochtene, gänzlich optionale Rätselhilfe bringt den Spieler zumindest manchmal auf den richtigen Weg. Trotzdem wünscht man sich, Telltale hätte sich bei den Aufgaben stärker vom grandiosen Lucas-Arts-Klassiker **Curse of Monkey Island** inspirieren lassen – der verstand es nämlich, absurden Witz mit schlüssigem Rätseldesign zu kombinieren.

Die 3D-Technik sorgt für Probleme. Am auffälligsten ist die detailarme Grafik, was sich vor allem bei den Nebencharakteren bemerkbar macht – da treffen polygonarme Figuren auf verwaschene Texturen. Doch nicht alles sieht hässlich aus: Guybrush beispielsweise zeigt eine liebenswerte Mimik und die Beleuchtung der Kulissen ist durchgängig stimmig. Störender als die Grafik finden wir aber ohnehin die ungenaue Steuerung: Wer das Spiel nur mit der Maus bedienen will, dürfte wenig Freude daran haben. Daher lenkt man Guybrush besser per Tastatur und Maus durch die Levels – das fühlt sich zwar genauer an, kann aufgrund manch unvorteilhafter Kameraperspektive aber trotzdem nerven. Ärgerlich auch das Inventar, in dem selbst das Kombinieren von zwei Items umständlich ist. Wer also eine ordentliche, klassische Maussteuerung erwartet, muss bei **Tales of Monkey Island** die Zähne zusammenbeißen.

TALES OF MONKEY ISLAND



Ca. € 32,-
8. Dezember 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Adventure
Entwickler: Telltale Games
Publisher: Telltale Games
Sprache: Englisch
Kopierschutz: Das Download-Spiel verwendet keinen Kopierschutz.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Guybrush ist witzig gestaltet und animiert, viele der übrigen Charaktere wirken jedoch arg detailarm. Die Umgebungsgrafik ist zwar meist stimmungsvoll ausgeleuchtet, doch auch hier hätten wir uns deutlich mehr Details gewünscht.
Sound: Durchweg sehr gute englische Sprecher und ein gewohnt stimmungsvoller Soundtrack von Michael Land. Deutsche Sprecher oder Untertitel sind nicht wählbar.
Steuerung: Per Maus eine Qual! Die Kombination aus Maus und Tastatur ist beherrschbar, aber trotzdem unkomfortabel. Das Inventar ist umständlich, eine Hotspot-Anzeige fehlt.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: P4 mit 3 GHz/Athlon 64 3000+, 1 GB RAM (2GB unter Vista/Win 7), Geforce 6600 GT/Radeon X1600 Pro
Empfehlenswert: Core 2 Duo E6400/Athlon 64 X2 5000+, 2 GB RAM (4 GB unter Vista/Win 7) Geforce 7900 GT/Radeon X1950 Pro

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 0 Jahren
Die USK-Freigabe bezieht sich auf die Episoden 3, 4 und 5 der inhaltsgleichen Wii-Fassung. Für die ersten beiden Episoden ist die gleiche Einstufung zu erwarten. **Tales of Monkey Island** verzichtet auf Gewaltdarstellung oder drastische Sprache.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Das Spiel zeigte keine nennenswerten Bugs. Es ist derzeit nur als Download-Version erhältlich, Details gibt's unter www.telltalegames.com.

PRO UND CONTRA

- ➕ Überraschende, rasante Story
- ➕ Viele gelungene Gags – solide Englischkenntnisse vorausgesetzt
- ➕ Großartige englische Sprecher
- ➕ Sympathische Rückkehr einiger lieb gewonnener Charaktere
- ➕ Stimmungsvoller Soundtrack
- ➖ Furchtbare Maussteuerung und durchwachsene Maus-Tastatur-Kombination
- ➖ Umständliches Inventar
- ➖ Einige recycelte Umgebungen
- ➖ Rätselqualität schwankt zwischen „zu leicht" und „zu abgedreht"
- ➖ Detailarme 3D-Grafik, besonders bei der Darstellung von Figuren

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **76**

Von: Sascha Lohmüller

Wo Schnee liegt, sind Wintersportler nicht weit. Und die Besten unter ihnen treffen sich auch 2010 zur Olympiade.

KNOPFSACHE

Vancouver 2010 verlangt zwar nicht nach einem Gamepad, macht es Tastatur-Fans aber schwer.

Um das Spiel zu starten, sollen Sie nämlich bestimmte Gamepad-Tasten drücken. Leider findet sich weder in der Readme noch in der Anleitung eine vernünftige Übersicht, welchen Tastatur-Tasten die einzelnen Gamepad-Knöpfe zugeordnet sind. Das ist im besten Falle suboptimal gelöst. Um ins Hauptmenü zu gelangen und in den Optionen nachzusehen und die Belegung gegebenenfalls zu ändern, müssen Sie daher erst „Enter" (Gamepad-Taste „Start") sowie „J" (Gamepad „A") oder „K" (Gamepad „B") drücken.

LET IT SNOW | Nach erfolgreichen Läufen sehen Sie eine fernsehwürdige Wiederholung Ihres Rennens, inklusive Nahaufnahmen.

Vancouver 2010

Alle vier Jahre ist es so weit: Die Wintersportler dieser Welt treffen sich an einem vorzugsweise kalten Ort und kämpfen in unterschiedlichen Disziplinen um edelmetallene Medaillen. Und wenn ein solches Großereignis stattfindet, darf der geneigte Spieler sein Eigenheim darauf verwetten, dass eine passende Versoftung ebenfalls schon in den Startlöchern steht – so auch heuer!

Da sich die Athleten dieses Jahr im schönen Kanada einfinden, genauer gesagt in Vancouver, heißt das entsprechende Spiel zur Olympiade logischerweise **Vancouver 2010**.

Den heimischen Wintersportfreunden müssen wir jedoch gleich zu Beginn einen Dämpfer verpassen: Die hierzulande so beliebte Disziplin Biathlon fiel dem Rotstift zum Opfer. Die Entwickler konzentrierten sich lieber auf adrenalinfördernde Sportarten wie Abfahrtsläufe, Bob- und Rodelwettbewerbe, Eisschnelllauf und Skispringen, die bis auf wenige Ausnahmen sehr gut in Szene gesetzt wurden. Ein Negativbeispiel ist der Eisschnelllauf, der im Grunde nur stupides Tastengehämmer ist.

Zur Auswahl stehen Ihnen drei unterschiedliche Spielmodi. Im Trainingsmodus erlernen Sie die Grundlagen der einzelnen Disziplinen. Die eingängige Steuerung beschränkt sich in den meisten Fällen auf zwei bis vier Tasten, weswegen Sie schnell den Dreh heraushaben. Ans Eingemachte geht es dann erst im Olympia- sowie im Herausforderungsmodus.

In Letzterem meistern Sie spezielle Aufgaben, etwa ein Rennen mit invertierter Steuerung oder Bremsverbot zu gewinnen. Das ist sicherlich keinen Innovationspreis wert, weiß aber zu motivieren.



MITTELMASS | Schlechte Tastatur-Unterstützung, kein Biathlon – zum Glück sind die restlichen Disziplinen (hier: Skeleton) gelungen.



VOM HIMMEL HOCH | Beim Skispringen kommt es auf das richtige Timing und eine gute Balance an – im Trainingsmodus schnell erlernt.



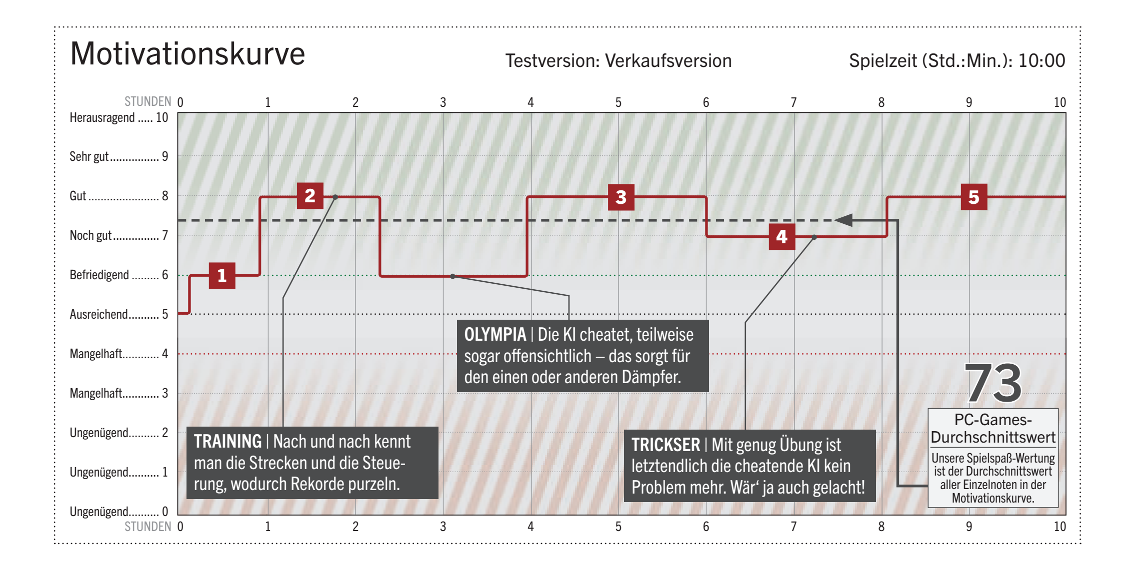
IHR KINDERLEIN KOMMET | Zusammen mit Freunden macht **Vancouver 2010** gleich doppelt Spaß und motiviert ungemein.

MEINE MEINUNG | *Sascha Lohmüller*

„Selbst Wintersportmuffel haben hier die meiste Zeit Spaß.“



Eines vorneweg: Mir persönlich fehlt Biathlon überhaupt nicht, schon eher Eishockey. Ironischerweise ist die einzige in **Vancouver 2010** enthaltene Schlittschuh-Disziplin (Eisschnelllauf) der nervigste Part des Spiels. Bei allen anderen Sportarten jedoch hatte ich einen Spaß, wie ich ihn seit den seligen **Winter Games** auf dem C64 nicht mehr hatte. Besonders der Abfahrtslauf und das Skispringen haben es mir dank des tollen Geschwindigkeitsgefühls angetan. Auch über die cheatende KI kann ich hinwegsehen, da sie trotzdem schlagbar ist. Was Sega allerdings geritten hat, die Xbox-Tasteneinblendungen zu übernehmen und dann die Tastaturbelegung weder in die Readme noch in leserlicher Form in die Anleitung zu packen, weiß ich nicht. Trotz dieses Umsetzungsfauxpas ist **Vancouver 2010** aber zu empfehlen, nicht nur für Olympia-Fans.



Das Herzstück ist der Olympiaden-Modus. Hier kämpfen Sie gegen drei Kontrahenten um olympisches Gold. Sofern Sie online oder im Netzwerk antreten, übernehmen menschliche Spieler die Rollen der Widersacher. Auch an nur einem Computer treten Sie nicht zwangsweise gegen KI-Konkurrenten an, da **Vancouver 2010** auch das Spielen per geteiltem Bildschirm unterstützt.

In den Duellen gegen computergesteuerte Gegner fällt auf, dass diese oft unfair agieren, um sich einen Vorteil zu verschaffen. Kurz gesagt: Die KI cheatet. Das ist besonders ärgerlich, wenn sich kurz vor dem Ziel ein Zwei-Sekunden-Vorsprung auf magische Weise in einen Zwei-Sekunden-Rückstand verwandelt, ohne dass Sie einen Fehler machen. Glücklicherweise ist das nicht immer der Fall, sodass mit genug Übung Goldmedaillen in allen Disziplinen möglich sind. Ärgerlich bleibt es trotzdem. Gegen menschliche Gegner ergibt sich diese Problematik natürlich nicht, weswegen **Vancouver 2010** erst online oder im Netzwerk sein volles Spielspaß-Potenzial entfaltet.

Positiv anzumerken ist, dass Sie im Olympiaden-Modus die Disziplinen so anordnen, wie Sie möchten, oder gar einige von ihnen weglassen können. Das ist vor allem bei nervigen Sportarten wie dem Eisschnelllauf ein wahrer Segen.

Ganz egal für welchen Spielmodus Sie sich entscheiden, zu Beginn wählen Sie eine Nation aus. Originalgetreue Sportler suchen Sie allerdings vergeblich, Sie schicken lediglich namenlose Athleten auf die Pisten. Dafür sind immerhin die Strecken den realen Vorbildern nachempfunden, sodass echtes Olympia-Feeling aufkommt.

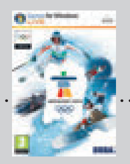
Was Sound und Grafik anbelangt, gibt es nichts zu meckern, **Vancouver 2010** bietet detaillierte Sportler und Strecken, ein tolles Geschwindigkeitsgefühl und einen rockigen Soundtrack. Anlass zur Kritik bietet jedoch die Steuerung. Die Tastaturbelegung ist mangelhaft dokumentiert und das Spiel verlangt nach Gamepad-Eingaben, auch wenn keines angeschlossen ist (Näheres dazu im Extrakasten „Knopfsache“). Bitte nachbessern, Sega! ❑

4 **SILVER AND GOLD** | Mit genug Übung überlisten Sie auch tricksende KI-Kollegen und holen sich Edelmetalle für die heimische Vitrine.



5 **FROSTY THE SNOWMAN** | Die Herausforderungen sind knackig und motivierend. In diesem Falle geben getroffene Schneemänner Bonuszeit – lustig.

VANCOUVER 2010



Ca. € 45,-
15. Januar 2010

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Sportspiel
Entwickler: Eurocom Entertainment
Publisher: Sega
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Lediglich normaler Disk-Kopierschutz, für das Spielen über Games for Windows Live ist eine Online-Aktivierung nötig.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Detaillierte Charaktermodelle und Umgebungsgrafiken, geschmeidige Animationen, tolles Geschwindigkeitsgefühl
Sound: Rockige Musikuntermalung, dezente Soundeffekte
Steuerung: Eingängige Steuerung per Tastatur oder Gamepad, Bildschirmanzeigen auf Letzteres ausgelegt

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Frei zusammenstellbare Olympiade online, im Netzwerk oder per geteiltem Bildschirm
Zahl der Spieler: 2 bis 4

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: P3 mit 3,2 GHz/Athlon 64 3000+, Geforce 8600 GT/Radeon HD2900 XT, 1 GB RAM (XP)/2 GB RAM (Vista /Win 7)
Empfehlenswert: Core 2 Duo E6600/ Athlon 64 X2 6000+, Geforce 9800 GT, 2 GB RAM (XP)/4 GB RAM (Vista/Win 7)

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 0 Jahren
Sie absolvieren lediglich diverse Sportarten, die Athleten können sich dabei nicht verletzen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Während unseres Tests traten keinerlei Abstürze oder Bugs auf. Einzig die mangelhafte Steuerungsumsetzung auf die Tastatur ist zu kritisieren. Wir empfehlen daher, ein Xbox-Gamepad zu benutzen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Detaillierte Grafik, vor allem das Geschwindigkeitsgefühl überzeugt
- ➕ Motivierende Olympiaden- und Herausforderungsmodi
- ➕ Nachvollziehbare Lernkurve – der Spieler lernt aus Fehlern.
- ➕ Disziplinen wie Abfahrtslauf oder Skispringen wurden überzeugend in Szene gesetzt.
- ➖ Sportarten wie Eisschnelllauf hingegen arten schnell in stupides Tastengehämmer aus.
- ➖ Biathlon fehlt, enttäuschend für Wintersport-Fans
- ➖ Schlampige Umsetzung der Tastatur-Steuerung
- ➖ Gelegentlich unfair tricksende KI

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **73**



Top-Prämien für Zocker

Hammer-Spiele oder Hardware für null Komma nix!

Wer jetzt für PC Games einen neuen Abonnenten wirbt, greift als kostenloses Dankeschön eine von vielen Top-Prämien ab!



RISEN (PC)
Mysteriöse Erdbeben, furchterregende Monster und unvorstellbare Schätze – die Insel Faranga braucht einen neuen Helden – Sie! Kämpfen Sie sich Ihren Weg mit dem Schwert frei, lernen Sie die Kunst des Stabkampfes oder werden zum mächtigen Magier – in der Welt von **Risen** hat jede einzelne Ihrer Entscheidungen und Aktionen Konsequenzen für den weiteren Spielverlauf.

Lieferbar, solange Vorrat reicht.
Prämiennummer: 1096871



RAZER NAGA MMOG LASER GAMING MOUSE (MIT ZUZAHLUNG)
- 5.600 dpi Razer Precision 3.5G Laser Sensor
- 1.000 Hz Ultrapolling/1 ms Reaktionszeit
- 200 Zoll pro Sekunde Tracking Speed
- Ultraleise Ultraslick Teflon-Füße
- 17 für MMOs optimierte Tasten (12 Daumentasten eingeschlossen)
- Optionale MMO-spezifische Software-Add-ons
- Unendliche Charakter-Profile

Zuzahlung: € 15,00
Lieferbar, solange Vorrat reicht.
Prämiennummer: 1096848






BATMAN: ARKHAM ASYLUM
Batman: Arkham Asylum versetzt den Spieler in ein einzigartiges, düsteres und atmosphärisches Abenteuer, das ihn in die Tiefen des Arkham Asylums führt.

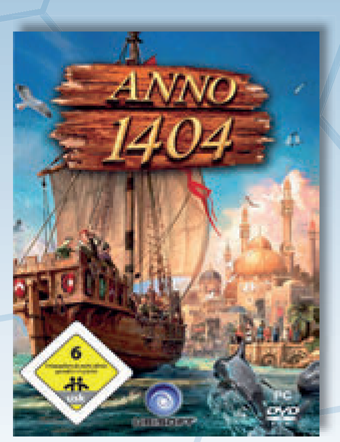
Lieferbar, solange Vorrat reicht.
Prämiennummer: 1096855

MEDUSA 5.1 NX GAMING HEADSET
Die nächste Generation der preisgekrönten 5.1-Medusa-Headset-Serie ist speziell für den anspruchsvollen Gamer ausgelegt.

Lieferbar, solange Vorrat reicht.
Prämiennummer: 1094176

MEDUSA 5.1
MOBILE EDITION USB
Schließen Sie das Headset einfach an Ihre USB-Schnittstelle an, installieren Sie die Software und schon genießen Sie 5.1-Surround-Sound – der integrierte Soundchip macht's möglich.

Lieferbar, solange Vorrat reicht.
Prämiennummer: 1094337







ANNO 1404
ANNO 1404 zieht den Spieler in den Bann des Orients. Erstmals in der Geschichte der Serie können Spieler mit anderen Kulturen interagieren.

Lieferbar, solange Vorrat reicht.
Prämiennummer: 1094268

CONTROLLER FOR WINDOWS (PC/XBOX)
Basierend auf dem derzeit aktuellen Xbox-Controller S verfügt der handliche Xbox-360-Controller über einen USB-Anschluss, womit er auch an einen PC angeschlossen werden kann.

Lieferbar, solange Vorrat reicht.
Prämiennummer: 1094269

WIRELESS CONTROLLER FOR WINDOWS (PC UND XBOX)
Der im harten Konsolen-Einsatz bewährte und preisgekrönte Xbox 360 Wireless Controller ist auch in einer entsprechenden PC-Variante erhältlich.
Zuzahlung bei dieser Prämie nur € 10,-.

Lieferbar, solange Vorrat reicht.
Prämiennummer: 1096929

abo.pcgames.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland: Computec Kundenservice, Postfach 20080 Hamburg, Fax: 01805-8618002(14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz); Österreich: Computec Abo-Service, Postfach 5, AT-6960 Wolfurt, Fax: 0820-00 10 86; weitere Länder: Computec Leserservice, Postfach, CH-6002 Luzern, Fax: 0041 (0)41-3292204



Noch mehr Angebote für PC Games auf:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.





❐ Ja, ich möchte das PC-Games-Abo mit DVD. 689664
(€ 63,-/12 Ausg. (= € 5,25/Ausg.); Ausland € 75,-/12 Ausg.; Österreich € 71,-/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

❐ Ja, ich möchte das PC-Games-Ab-18-Abo mit DVD. 689684
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
(€ 63,-/12 Ausg. (= € 5,25/Ausg.); Ausland € 75,-/12 Ausg.; Österreich € 71,-/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

❐ Ja, ich möchte das PC-Games-Extended-Abo mit DVD. 689685
(€ 78,90/12 Ausg. (= € 6,58/Ausg.); Ausland € 90,90/12 Ausg.; Österreich € 86,10/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail

(für weitere Informationen)

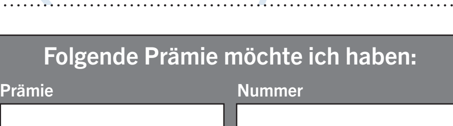
Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)



Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie	Nummer

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. zwei bis drei Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

BLZ:

Kontoinhaber:

❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland sechs bis acht Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games.
Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games mit DVD. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

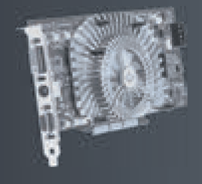
❐ Ich bin damit einverstanden, dass Computec Media AG und ihre Partner mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren.

Datum

Unterschrift des neuen Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

ALTERNATE™

HARDWARE ▪ SOFTWARE ▪ ENTERTAINMENT


Intel® Core™ i5-650 Prozessor

Prozessor (Sockel 1156)

- „Clarkdale" 32 nm • 2x 3.200 MHz Kerntakt
- 4.096 KB Level-3-Cache • 4.800 MT/s Bustakt
- Boxed, inkl. CPU-Kühler

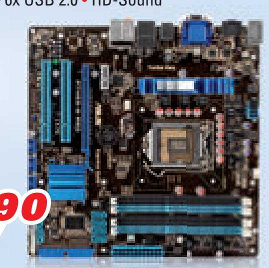


167,90

Asus P7H55-M PRO

Mainboard (Sockel 1156)

- Intel® H55 Express Chip • Sockel 1156
- 4x DDR3-RAM • 1x PCIe 2.0 x16, 1x PCIe x1, 2x PCI
- U-133, 6x SATA 3Gb/s • 6x USB 2.0 • HD-Sound
- Gigabit-LAN
- µATX-Bauform



89,90

Platinum MyDrive

320-GB-Festplatte (2,5")

- 320 GB Speicherkapazität
- externe 2,5"-Festplatte
- 5.400 U/min Drehzahl
- Mini-USB 2.0

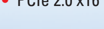


49,99

Sparkle GTX285

Nvidia-Grafikkarte

- Nvidia® GeForce® GTX 285 Grafikchip
- 648 MHz Chiptakt
- 2.048 MB GDDR3-RAM (512 Bit)
- 2.484 MHz Speichertakt
- DirectX 10 und OpenGL 2.1
- 2x DVI-I (1x HDCP, Dual-Link)
- PCIe 2.0 x16




339,-

LG GH-24NS

Multiformat-DVD-Brenner

- Schreiben: 24x DVD±R, 8x DVD+RW, 6x DVD-RW, 12x DVD±R DL, 12x DVD-RAM, 48x CD-R, 32x CD-RW
- Lesen: 16x DVD, 12x DVD-RAM, 48x CD
- Buffer Underrun Protection
- SATA • Bulk



30,99

Samsung SpinPoint F2 Eco Green

1-TB-Festplatte (3,5")

- „HD103SI" • 1.000 GB Speicherkapazität • 5.400 U/min Drehzahl
- 32 MB Cache • 8,9 ms Zugriffszeit
- interne 3,5"-Festplatte
- SATA 3Gb/s



62,90

8 GB

G.SKILL

RIPJAWS

149,90

G.Skill DIMM DDR3-1333-Quad-Kit

Mit einer Gesamtkapazität von 8 GB überzeugt dieses Quad-Channel-Kit aus der Ripjaws-Serie mit besonders starker Performance. Dank „Low-Voltage"-Profil mit 1,5 Volt ist der Speicher optimal abgestimmt für den Einsatz auf Intel Sockel 1156.

- „F3-10666CL9D-8GBRL" Ripjaws-Series • DIMM DDR3-1333 (PC3-10600) • Timing: 9-9-9-24 • Kit: 4x 2 GB

SilverStone LC17B

HTPC-Gehäuse

- Einbauschächte: extern: 2x 5,25"; intern: 6x 3,5"
- Front: 4x USB, 1x FireWire, Audio-I/O
- Lüfter: 2x 80 mm • Aluminium-Front
- Schwarz • ATX-Bauform



87,90

Thermaltake V9 VJ40001W2Z

PC-Gehäuse mit Window-Kit

- Einbauschächte: extern: 4x 5,25", 2x 3,5"
- Einbauschächte intern: 5x 3,5"
- Lüfter: 1x 230 mm, 2x 120 mm
- Oberseite: 2x USB, Audio-I/O
- ATX-Bauform
- Midi-Tower
- inkl. Window-Kit






67,90



Lieferung On-Demand

Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.



Komfortabel bezahlen

Bezahlen Sie Ihre Online-Einkäufe wahlweise per Nachnahme oder Vorkasse, mit Kreditkarte oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.



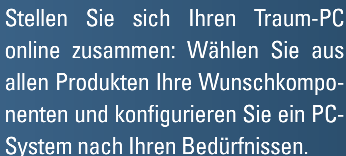
Bücher@ALTERNATE

Bestseller bestellen und Versandkosten sparen: bei uns finden Sie immer das Neueste und Aktuellste aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.

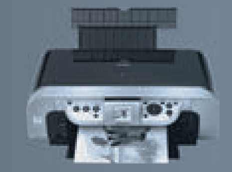


PC-Builder

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkomponenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.









www.alternate.de

24h-Bestellhotline: 01805-905040*

* € 0,14 / Minute aus dem dt. Festnetz (Preis kann für Anrufe aus dem Mobilfunknetz abweichen)

Haier LT42-M1

42"-LCD-TV-Gerät

- 42" (107 cm) Diagonale (16:9) • 1.920x1.080 Pixel (Full HD)
- Helligkeit: 450 cd/m² • Kontrast: 4.000:1
- Analog- und DVB-T-Tuner • 2x 10-Watt-Lautsprecher
- 2x HDMI, 2x SCART, YUV, VGA, Video/StereoCinch, CI-Slot



479,-

Samsung SyncMaster XL2370 LED

SAMSUNG

23"

LED

279,-

Der XL2370 LED ist ein besonders schlanker Computer-Monitor, der an der dünnsten Stelle weniger als zwei Zentimeter misst. Als Besonderheit kommt ein TN-Panel mit Strom sparender LED-Hintergrundbeleuchtung zum Einsatz, das für brillante Bilder sorgt.

- 23" (58,4 cm) Bilddiagonale • 16:9-Format • 1.920x1.080 Pixel Auflösung (Full HD) • 2 ms (g-g) Reaktionszeit
- LED-Backlight • dynamischer Kontrast: 5.000.000:1 • Helligkeit: 250 cd/m2 • HDMI, DVI-I

Creative Sound Blaster Arena Surround

All-In-One-Headset

- gepolsterte Ohrhörer für bequemen Sitz
- leichtes und flexibles Kopfband
- X-Fi-Technologie für EAX-Klangeffekte
- VoiceFX zur Verfremdung der Stimme
- Silencer-Funktion • USB



89,90

CREATIVE

Microsoft SideWinder X6

Gaming-Tastatur

Microsoft

- abnehmbarer Ziffernblock zum links oder rechts Andocken
- 17 Sondertasten, davon 6 großflächige Funktionstasten
- Taste für eine direkte Aufnahme von Makrofunktionen im Spiel
- bis zu 30 Funktionen frei belegbar
- regulierbare, rote Hintergrundbeleuchtung
- automatische Profilerkennung • USB



49,99

Oki B410d

Kompakter Laserdrucker

- 2.400x600 dpi Druckauflösung • bis zu 28 S/min S/W-Druck
- automatische Duplexeinheit • 32 MB Speicher
- 250-Blatt-Papierkassette • USB, Parallel



89,90

OKI PRINTING SOLUTIONS

Corel DigitalStudio 2010

Bildbearbeitungs- und Filmerstellungssoftware

- automatisches Importieren • gemeinsamer Arbeitsbereich
- einfacher Medienverwalter • Expressbearbeitung
- Foto- und Videovorlagen
- für Windows XP, Vista und Windows 7

45,99

COREL

Acer Aspire X3300

acer

PC-Komplettsystem

- AMD Phenom II X4 820 Prozessor (2,8 GHz)
- ATI Radeon HD4650 Grafik (1 GB)
- 6 GB DDR3-RAM • 1-TB-Festplatte
- DVD±RW-Brenner
- Cardreader • HD-Sound
- Gigabit-LAN
- Microsoft® Windows® 7 Home Premium (OEM)



589,-

Acer Extensa 5635Z-442G25N

15,6"-Notebook

- Intel® Pentium® Prozessor T4400 (2,2 GHz)
- Intel® GMA 4500M • 15,6"-LED-Backlight-Display
- 2 GB DDR3-RAM • 250-GB-Festplatte • Multiformat-DVD-Brenner
- Cardreader • Gigabit-LAN, WLAN
- Microsoft® Windows® 7 Home Premium (OEM)



429,-

acer

ALTERNATE Mobile Mini

10,1"-Netbook

- Intel® Atom Prozessor N270 (1,6 GHz)
- Intel® GMA 950 Grafikchip • 10,1"-WSVGA-LED-Display
- 1 GB RAM • 160-GB-Festplatte • Cardreader
- Webcam • LAN, WLAN • 3x USB
- Linux FOX OS

ALTERNATE



199,90

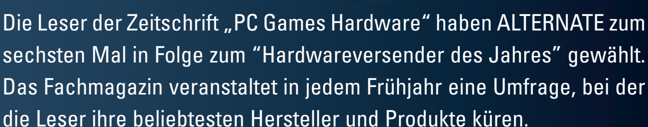
Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Angebot gültig bis zum 10.02.2010.











Die Leser der Zeitschrift „PC Games Hardware" haben ALTERNATE zum sechsten Mal in Folge zum "Hardwareversender des Jahres" gewählt. Das Fachmagazin veranstaltet in jedem Frühjahr eine Umfrage, bei der die Leser ihre beliebtesten Hersteller und Produkte küren.

ALTERNATE Philipp-Reis-Straße 9 35440 Linden

Fon: 01805-905040*
Fax: 01805-905020*
Mail: mail@alternate.de

ALTERNATE SHOP
Mo - Fr: 9:00 - 21:00 Uhr
Sa: 9:00 - 18:00 Uhr

Der Einkaufsführer

Wir präsentieren Ihnen an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!



NEUZUGANG

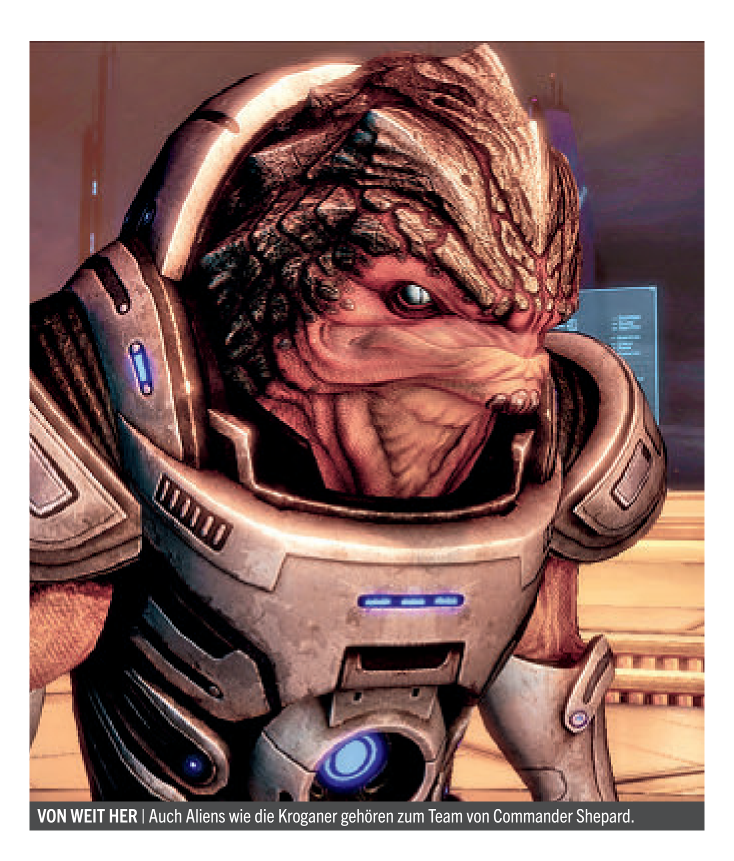
Mass Effect 2

Der Nachfolger zum Science-Fiction-Rollenspiel-Epos zeigt, wie ausgeklügelt eine Geschichte sein kann. Über drei Spiele zieht sich die Saga um Commander Shepard und die Aufnahme der Menschheit in die intergalaktische Gemeinschaft. Die Konzeption der Trilogie geht sogar so weit, dass Sie Ihre Spielstände von einem Titel zum nächsten mit hinübernehmen dürfen. Aber reicht **Mass Effect 2** an den ersten Teil heran und schafft es den Sprung in den Einkaufsführer?

Die Pro-Argumente
Wie schon im ersten Teil sind die ausgefeilten Charaktere und das dynamische Dialogsystem große Pluspunkte von **Mass Effect 2**. Auch die kniffligen moralischen Entscheidungen gefallen. Atmosphäre und Inszenierung spielen zudem ganz oben im Genre mit.

Die Kontra-Argumente
An einigen wenigen Punkten krankt **Mass Effect 2** dennoch. Es gibt kaum sammelbare Gegenstände, das Upgrade-System bleibt recht oberflächlich und die Mini-Spiele sind langweilig.

Das Ergebnis
Sieben Redakteure waren für die Aufnahme in den Einkaufsführer, nur einer dagegen. Von den Befürwortern sprachen sich alle dafür aus, den ersten Teil durch **Mass Effect 2** zu ersetzen. Da die Trilogie aber stark verzahnt ist, empfehlen wir Ihnen, zunächst **Mass Effect** zu spielen, bevor Sie sich den zweiten Teil zulegen. *(cs)* ❑



VON WEIT HER | Auch Aliens wie die Kroganer gehören zum Team von Commander Shepard.



NEUZUGANG

Drakensang: Am Fluss der Zeit



BILDSCHÖN | Dank Pausenfunktion kann man in aller Ruhe seine Charaktere bewundern.

Rollenspiel-Fortsetzung Nummer zwei. **Drakensang: Am Fluss der Zeit** will den viel gelobten Vorgänger übertreffen. Aber schafft es das auch?

Die Pro-Argumente
Fast jeder unserer Tester lobt bei **Drakensang: Am Fluss der Zeit** die Vollvertonung, die eine tolle Atmosphäre schafft. Wiederspielbarkeit ist durch die vier verschiedenen Archetypen-Vorgeschichten mit eigenen Quests und Geschichten gegeben. Zudem scheint Entwickler Radon Labs seine Hausaufgaben gemacht zu haben. Die Spielwelt ist liebevoll aufgebaut und die Quests überzeugen. Ein vollwertiger Nachfolger für ein gutes deutsches Rollenspiel.

Die Kontra-Argumente
Es gibt auch Meckerfritzen im Testteam. Die Nörgler bemängeln die geringe Charakterauswahl. Lediglich vier Helden stehen bei **Drakensang: Am Fluss der Zeit** für die Gruppe zur Verfügung. Außerdem gibt es Detailprobleme beim Inventar und der Wegfindung von Feinden und Partymitgliedern.

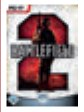
Das Ergebnis
Die Abstimmung zu **Drakensang: Am Fluss der Zeit** fiel eindeutig aus. Sieben Redakteure waren der Meinung, das Spiel verdiene einen Editors'-Choice-Award, nur einer war dagegen. Damit wird **Drakensang: Am Fluss der Zeit** in den Einkaufsführer aufgenommen. Glückwunsch! *(cs)* ❑

Unser Empfehlungssystem auf einen Blick:

- Die acht PC-Games-Redakteure zeigen Ihnen ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und anschließend demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC Games Editors'-Choice-Award.
- PC-Perlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

Ego-Shooter (Mehrspieler)

In dieser Rubrik stellen wir Ihnen die Shooter vor, die Sie unbedingt im Team spielen sollten. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem neuen Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.



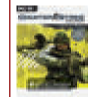
Battlefield 2
Getestet in Ausgabe: 08/05
Eine sehr gute Auswahl an Klassen, Waffen und Fahrzeugen sowie sorgsam designte Karten, auf denen Sie sich in zwei Teams im modernen Setting bekriegen. Die Modder-Gemeinde produziert zudem endlos Maps und Mods für **Battlefield 2**.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung-:	91



Call of Duty 4: Modern Warfare
Getestet in Ausgabe: 01/08
Dank lupenreiner Optik und motivierendem Freischaltsystem schlug der Mehrspielerteil von **Call of Duty: Modern Warfare** ein wie eine Bombe – und beschäftigt unzählige Freunde abwechslungsreicher Mehrspieler-Ballereien.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Activision
Wertung:	92



Counter-Strike: Source
Getestet in Ausgabe: 12/05
Von wegen Killerspiel: Wer sich **Counter-Strike: Source** verschreibt, ist nicht auf eine hirnlose Ballerei aus. Der Mehrspieler-Shooter, in dem Terroristen gegen eine Anti-Terror-Einheit antreten, fordert genaues Zusammenspiel und Taktik.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	92



Left 4 Dead 2
Getestet in Ausgabe: 01/10
Als einer von vier Überlebenden einer Virus-Epidemie stellen Sie sich schier endlosen Untoten-Horden – und das wahlweise auch kooperativ. Oder Sie trachten den Nicht-Infizierten als mächtiger Boss-Zombie nach dem Leben. Adrenalin pur!

Untergenre:	Koop-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	90



Team Fortress 2
Getestet in Ausgabe: 12/07
Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Neuauflage der beliebten **Half-Life**-Modifikation rockt auch heute noch zahlreiche Internetserver. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	84



Unreal Tournament 3
Getestet in Ausgabe: 01/08
Exzellente Optik, atemberaubendes Tempo, kompromisslose Action – das jüngste Kind der beliebten Mehrspieler-Shooter-Serie stellt seine Vorgänger in allen Bereichen in den makellosen, weichgezeichneten Schatten!

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Midway
Wertung:	91

Rollenspiele

Sie schlüpfen gerne in Zwergenstiefel, tüfteln für Ihr Leben gerne über Charakterbögen und möchten am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies Ihr Genre! In dieser Liste finden Sie die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.



Dragon Age: Origins
Getestet in Ausgabe: 12/09
Würdiger Nachfolger zur **Baldur's Gate**-Reihe von Bioware. Die brillant erzählte, ungeschnittene Fantasy-Geschichte mit **Herr der Ringe**-Einschlag und die taktischen Kämpfe sorgen für viel Spielspaß. Technisch müssen Sie aber Abstriche machen.

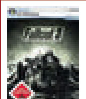
Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	91

NEUZUGANG



Drakensang: Am Fluss der Zeit
Getestet in Ausgabe: 02/10
In einer wunderschön gestalteten Mittelalterwelt erleben Sie gut erzählte Rollenspielabenteuer mit liebevoll gezeichneten Charakteren. Die abwechslungsreichen Kämpfe sind taktisch, die Atmosphäre ist dank erstklassiger Vollvertonung grandios.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Dtp Entertainment
Wertung:	87



Fallout 3
Getestet in Ausgabe: 01/09
Ein düsteres, zynisches Endzeit-Rollenspiel mit tollen Quests und einem Kampfsystem, das an gute Ego-Shooter erinnert. Unser Tipp: Kaufen Sie sich gleich das Download-Add-on **Broken Steel** dazu! Die deutsche Fassung ist merklich gekürzt.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	90

NEUZUGANG



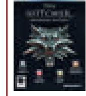
Mass Effect 2
Getestet in Ausgabe: 02/10
Das zweite Kapitel von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie bietet massig Action, brillante Charaktere und eine düstere Story voll moralischer Entscheidungen. Spielen Sie aber unbedingt vorher den ersten Teil, dann können Sie Ihren Spielstand übernehmen!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	88



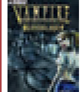
The Elder Scrolls 4: Oblivion
Getestet in Ausgabe: 06/06
Ideal für Fans offener Spielwelten: Vor Ihnen erstreckt sich ein riesiges Fantasy-Reich und Sie bestimmen, wohin die Reise geht! Wer die schwache Story und automatisch mitlevelnde Gegner verzeiht, den erwarten Dutzende Stunden Rollenspielspaß.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Take 2
Wertung:	89



The Witcher: Enhanced Edition
Getestet in Ausgabe: 10/08
Als obercooler Hexer Geralt erleben Sie eine düstere, intelligente Fantasy-Story voller Wendungen und kniffliger moralischer Entscheidungen. Unkomplizierte Action, dichte Atmosphäre und ein Hauch von Erotik runden den Überraschungshit ab.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Atari
Wertung:	87

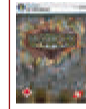


Vampire: The Masquerade – Bloodlines
Getestet in Ausgabe: 02/05
Hohe Wiederspielbarkeit und faszinierende Quests voller Entscheidungsfreiheit zeichnen das herrlich finstere, aber grafisch angestaubte Vampir-Rollenspiel aus. Wichtig: Installieren Sie vor dem Spielen unbedingt (!) den aktuellsten Fan-Patch!

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Activision
Wertung:	88

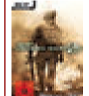
Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen finden Sie nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.

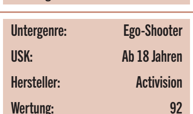


Bioshock
Getestet in Ausgabe: 10/07
In den Tiefen des Ozeans erforschen Sie die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre, dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspiel-Elemente besondere Würze.

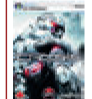
Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Take 2
Wertung:	93



Call of Duty: Modern Warfare 2
Getestet in Ausgabe: 13/09
Astreines Shooter-Vergnügen, das in Sachen Inszenierung alles bisher Dagewesene in den Schatten stellt. Sechs Stunden Adrenalin pur! Allerdings muss jeder Spieler selbst entscheiden, ob er mit moralisch fragwürdigen Szenen klarkommt.

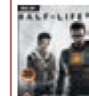


Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Activision
Wertung:	92



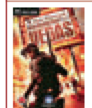
Crysis
Getestet in Ausgabe: 12/07
Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf Ihren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	94



Half-Life 2
Getestet in Ausgabe: 12/04 (Hauptspiel)
Gordon Freeman, der schweigsame Brechstangenträger, rettet die Welt. Mal wieder. Das ist packender, als es klingt, denn dank gewitzter Physik-Spielereien und einer tollen Waffe namens Gravity Gun bleibt dieses Abenteuer unvergessen.

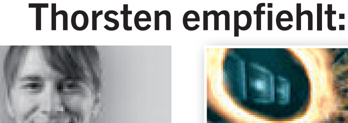
Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	96 (Hauptspiel)



Rainbow Six: Vegas
Getestet in Ausgabe: 02/07
Reinrassige Taktik-Shooter sind selten. **Vegas** gehört zu den stärksten Vertretern dieser Gattung. Mit Ihrem Einsatzteam erledigen Sie Terroristen in der wunderschön gestalteten Glücksspielmetropole. Die Story ist aber vernachlässigbar.

Untergenre:	Taktik-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	87

Thorsten empfiehlt:





Prey
Getestet in Ausgabe: 09/06

Ein Indianer tritt gegen Außerirdische an, die seine Freundin auf ein Raumschiff entführt haben. Ja, die Story von **Prey** ist nicht gerade logisch. Dafür kommt die Spielmechanik umso gewitzter daher: Im Kern ein krachiger Ego-Shooter, überrascht das Spiel mit einigen motivierenden Spezialfähigkeiten. So gehen Sie beispielsweise dank magnetischer Bahnen im wahrsten Sinne des Wortes die Wand hoch. Zudem kann der Protagonist in einer Art Zwischenwelt umher wandeln und so versteckte Dinge sichtbar machen.

Dem entgegen steht die Spielzeit: Sie ist mit knapp sieben Stunden arg dürftig ausgefallen. Nichtsdestotrotz ist **Prey** ein echter Geheimtipp für Action-Spieler und all jene, die nach einem etwas anderen Shooter suchen.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Take 2
Wertung:	87

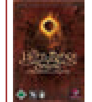
Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.



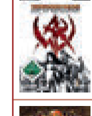
Aion
Getestet in Ausgabe: 12/09
In **Aion** stürzen Sie sich in spannende Spieler-gegen-Spieler-Schlachten, die mit Raid-Inhalten vermixt werden – und als Bonbon dürfen Sie dabei sogar fliegen. Wer jedoch mit PvP und stundenlangem Grinden nichts anfangen kann, ist hier falsch.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	NC Soft
Wertung:	88



Der Herr der Ringe Online
Getestet in Ausgabe: 07/07
Tolkiens Buchvorlage in prachtvoller Umsetzung: **LotRO** eignet sich prima für all jene, die Wert auf schöne Quests, viel Atmosphäre und kleine Spielgruppen legen. Komplizierte Raids und anspruchsvolle PvP-Duelle spielen hier kaum eine Rolle.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Codemasters
Wertung:	88



Warhammer Online: Age of Reckoning
Getestet in Ausgabe: 12/08
Die Königsdisziplin dieses MMOs ist der Kampf Spieler gegen Spieler. Die Fraktionen Zerstörung und Ordnung geben sich in ausufernden Burgenschlachten gegenseitig auf die Mütze. Einzig das unausgeglichene Völkerverhältnis trübt den Spielspaß.

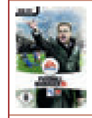
Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	84

World of Warcraft
Getestet in Ausgabe: 02/05
Lieben oder hassen Sie es, aber **WoW** ist wohl das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die glaubhafte Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor den Monitor.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Blizzard
Wertung:	94

Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen Ihnen, welche Spiele Sie als Sportfreak gespielt haben müssen, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.

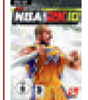


Fußball Manager 10

Getestet in Ausgabe: 12/09

Kümmern Sie sich in dieser Wirtschaftssimulation mit beeindruckender Spieltiefe um die sportlichen und finanziellen Belange eines Fußballvereins. Der erstmals integrierte Online-Modus setzt auf Rasanz und schnelle Entscheidungen.

Untergenre:	Manager-Simulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	88

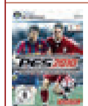


NBA 2K10

Getestet in Ausgabe: --

Noch nie war virtueller Basketball realistischer, schöner und unterhaltsamer! Im famosen Online-Modus dürfen Sie an einer Internet-Liga teilnehmen, Solisten freuen sich hingegen über die authentische NBA-Atmosphäre.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Take 2
Wertung:	--



Pro Evolution Soccer 2010

Getestet in Ausgabe: 12/09

Im neunten Teil der japanischen Fußballsimulationsreihe besinnen sich die Entwickler auf alte Werte: realistischer Spielablauf, authentische Fußball-Atmosphäre und langfristig motivierende Spielmodi.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Konami
Wertung:	89

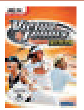


Tiger Woods PGA Tour 08

Getestet in Ausgabe: --

Realistisch nachgebaute Kurse, ein motivierender Karriere-Modus und komfortable Steuerungsvarianten: Die bislang letzte PC-Golfsimulation von EA ist auch die beste. Einzig die inzwischen etwas veraltete Grafik stört das Vergnügen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	--



Virtua Tennis 2009

Getestet in Ausgabe: --

Im besten aktuellen Tennis-Spiel schwingen knapp 20 lizenzierte Charaktere das Racket, darunter auch Boris Becker. Die Spielmechanik ermöglicht Einsteigern sofort Erfolgserlebnisse und bietet Fortgeschrittenen trotzdem genug Finessen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Sega
Wertung:	--

Sebastian empfiehlt:



Pure

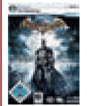
Getestet in Ausgabe: 11/08

Actionreich, schnell, unrealistisch – **Pure** ist ein Arcade-Rennspiel, das als Paradebeispiel für das Genre aufgeführt werden könnte. Sie heizen dabei mit Quads über abwechslungsreiche Strecken, die vor Abkürzungen und Sprungschanzen nur so strotzen. Mithilfe von verrückten Stunts laden Sie während der Rennen Ihren Turbo-Boost auf, sprich es ist absolut erforderlich, Ihren Rennfahrer erbarmungslos durch die Luft zu schleudern. Da Sie die Tricks aneinanderreihen können, kommt es ständig zu spektakulären Szenen. Einziges Manko: die PC-Steuerung. Wer sich die vielen Tastaturkommandos merken kann, mit denen man die Stunts ausführt, könnte ohne Weiteres an der Gedächtnisweltmeisterschaft teilnehmen. Hier merkt man **Pure** einfach an, dass es parallel für die Konsolen erschien. Aus diesem Grund blieb dem Arcade-Spaß auch ein Platz in unserer Ruhmesliste verwehrt. Dennoch: Wer auf kurzweilige Rennen steht und sich nicht daran stört, dass **Pure** jegliche Gesetze der Physik über Bord wirft, wird hier bestens unterhalten. Außerdem freuen sich die Entwickler sicher über jeden neuen Spieler, denn das Spiel verkaufte sich eher schlecht als recht.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Disney Interactive Studios
Wertung:	81

Actionspiele

Vom Third-Person-Shooter über das Jump & Run bis zum Action-Adventure finden Sie in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbarkeit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal!



Batman: Arkham Asylum

Getestet in Ausgabe: 11/09

Das beste Superheldenspiel! Die Irrenanstalt Arkham Asylum dient als düsterer, frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen den Joker. Der Mix aus Kämpfen, Schleich- und Erkundungsaufgaben ist fabelhaft spielbar und genial inszeniert.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Eidos
Wertung:	90



Dead Space

Getestet auf: PCGames.de

Als Schiffstechniker Isaac räumen Sie im All mit Ekel-Mutanten auf. Dank toller Soundkulisse erschafft **Dead Space** eine dichte Gruselatmosphäre. Das blutige Gameplay mit abtrennbaren Körperteilen ist auch in Deutschland ungeschnitten.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	88

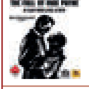


Grand Theft Auto 4

Getestet in Ausgabe: 01/09

Die Stärken von **GTA 4** sind die wendungsreiche Geschichte und die grandios gezeichneten Charaktere. Dazu kommt eine wunderbar funktionierende, glaubhafte Spielwelt, in der Sie die abwechslungsreichen Missionen und Minispiele erledigen.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Rockstar Games
Wertung:	92

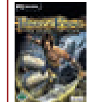


Max Payne 2

Getestet in Ausgabe: 12/03

Die düstere Geschichte des New Yorker Cops Max Payne geht unter die Haut. Nicht nur dank der Zwischensequenzen im Comic-Stil, sondern auch weil der Third-Person-Shooter mit toller Optik und legendären Zeitlupen-Ballereien aufwartet.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Take 2
Wertung:	90

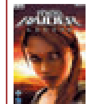


Prince of Persia: The Sands of Time

Getestet in Ausgabe: 01/04

Die Grafik wirkt heutzutage zwar angestaubt, doch das sollte Sie nicht abhalten: **Sands of Time** ist ein dramatisches, atmosphärisches Orient-Abenteuer mit wild choreographierten Kämpfen, eleganten Animationen und starkem Leveldesign!

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	88



Tomb Raider: Legend

Getestet in Ausgabe: 05/06

Der siebte Teil der Reihe kehrt dank neuem Entwicklerteam zu seinen Wurzeln zurück und bietet ein ausgewogenes Verhältnis aus Klettern und Rätseln. Da fallen die wenig fordernden Ballereien und nervige Motorradsequenzen kaum ins Gewicht.

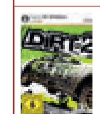
Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Eidos
Wertung:	86



VERRÜCKT | **Pure** lebt davon, dass Sie mit Ihrem Quad einen wahnwitzigen Stunt nach dem anderen hinlegen. Nicht realistisch, aber es macht Laune.

Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie finden Sie die derzeit besten Action-Rennspiele und Renn-Simulationen.

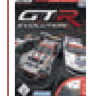


Colin McRae: Dirt 2

Getestet in Ausgabe: 13/09

Anstatt einer knallharten Simulation erwartet Sie bei **Dirt 2** arcadelastiges Rennvergnügen, mit dem auch Anfänger glücklich werden. Anspruchsvolle Kurse, eine große Auswahl an Boliden und die tolle Musikauswahl runden das Paket ab.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Codemasters
Wertung:	87



GTR Evolution

Getestet in Ausgabe: 10/08

Die Simulationsexperten Simbin zeigen, wie ein realistisches Rennspiel aussehen sollte: Das glaubwürdige Fahrverhalten verzeiht keine Fehler, Fahrzeugeinstellungen entscheiden über Sieg und Niederlage. Nur ein ausgiebiger Karriere-Modus fehlt.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Atari
Wertung:	80

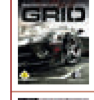


Need for Speed: Shift

Getestet in Ausgabe: 11/09

Der von den Entwicklern angekündigte Neustart der Serie ist mit **Need for Speed: Shift** geglückt. Im Mittelpunkt stehen realistische Autorennen auf lizenzierten und fiktiven Strecken mit einem Fuhrparks, der über 70 Autos umfasst.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	87



Race Driver: Grid

Getestet in Ausgabe: 07/08

Mit **Race Driver: Grid** schafft es Codemasters, waghalsige Autorennen intensiv und glaubhaft zu inszenieren. Der umfangreiche Karriere-Modus, der enorme Fuhrpark und die exzellente Optik zählen zu den Stärken des Titels.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Codemasters
Wertung:	86

Trackmania United Forever

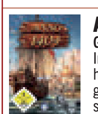
Getestet in Ausgabe: --

Purer Arcade-Spaß und Bastelorgie in einem. **Trackmania** setzt voll und ganz auf Ihre Kreativität: Bauen Sie eigene Strecken – so abgedreht wie möglich – und tauschen Sie diese innerhalb der sehr aktiven Community. So verrückt wie süchtig machend.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Deep Silver
Wertung:	--

Aufbauspiele und Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.



Anno 1404

Getestet in Ausgabe: 08/09

Im Nahen Osten besiedeln Sie gemütlich Inseln, stellen Waren her und achten auf die Wünsche Ihrer Bürger. **Anno 1404** sieht grandios aus, ist sehr einsteigerfreundlich und bietet eine spannende Kampagne. Ein Mehrspieler-Teil fehlt leider.

Untergenre:	Aufbau-Strategie
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	91



Caesar 4

Getestet in Ausgabe: 11/06

Im antiken Italien bauen Sie Siedlungen auf. Sowohl den Bedürfnissen Ihrer Bürger als auch den Forderungen des Senats gerecht zu werden, macht den besonderen Reiz aus. Hübsche Grafik, gute Bedienbarkeit, aber ein schwacher Militär-Teil.

Untergenre:	Aufbau-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Sierra
Wertung:	81

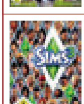


Die Siedler 2: Die nächste Generation

Getestet in Ausgabe: 10/06

Schöne Neuauflage des hochgelobten zweiten **Die Siedler**-Teils. **Die nächste Generation** bringt den Charme, die Knuddel-Grafik und die Gemächlichkeit des Originals mit und verbindet sie mit moderner Bedien- und Spielbarkeit.

Untergenre:	Aufbau-Strategie
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	82



Die Sims 3

Getestet in Ausgabe: 07/09

Süchtig machende Simulation des Lebens: Führen Sie Ihren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistern Sie Job, Liebe und andere Herausforderungen. Das ungewöhnliche Spielprinzip begeistert vor allem weibliche Spieler.

Untergenre:	Lebenssimulation
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	89

Adventures

Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, spannende Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie finden Sie Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures finden Sie daher in der Rubrik „Action“!

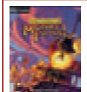


Geheimakte Tunguska
Getestet in Ausgabe: 10/06
Ernst, spannend und hochwertig in Szene gesetzt – so präsentiert sich das Tunguska-Abenteuer. Die meisten Rätsel sind fair, nur wenige von ihnen wirken etwas aufgesetzt – doch auch die meistert man dank der exzellenten Steuerung problemlos.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Deep Silver
Wertung:	85

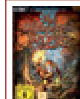
The Book of Unwritten Tales
Getestet in Ausgabe: 06/09
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspiel-Klischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und auch das Rätseldesign ist fair. Die Story lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch etwas nach.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	HMH Interactive
Wertung:	85



The Curse of Monkey Island
Getestet in Ausgabe: 01/98
Ungeachtet seines hohen Alters: Das dritte **Monkey Island** begeistert nach wie vor mit tollen Gags, schöner Comic-Grafik, witzigen Zwischensequenzen, ebenso fairen wie abgedrehten Rätseln und der wohl besten Sprachausgabe im ganzen Genre.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Lucas Arts
Wertung:	88



The Whispered World
Getestet in Ausgabe: 10/09
Ein melancholischer Clown und seine kleine Raupe Spot versuchen, ihr Fantasiereich vor dem Untergang zu retten. Ein bittersüßes Adventure-Märchen mit wundervoll gezeichneter 2D-Grafik und einer rührenden Geschichte.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Deep Silver
Wertung:	85

Stefan empfiehlt:



Crayon Physics Deluxe
Getestet in Ausgabe: 03/09

Das 2D-Puzzlespiel ist putzig gemacht. In Kinder-Kritzelgrafik lösen Sie verschiedene physikalische Aufgaben. Ziel ist jeweils, einen Ball zu einem Stern hin zu bugsieren. Klingt einfacher als es ist, denn Sie müssen Abgründe überwinden, Schaukeln, Raketen oder andere Hilfsmittel einsetzen. Zusätzlich malen Sie mit einem Stift Objekte dazu, um Rampen zu bilden oder Kettenreaktionen auszulösen. Die über 70 Levels sind jeweils kurz gehalten. Das Spiel ist nur per Download erhältlich (www.crayonphysics.com, Steam). Preis: ca. 18 Euro.

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	nicht geprüft
Hersteller:	Kloonigames
Wertung:	81

Special Interest

Diese brandneue Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert. Von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten! Genau diese Spaßmacher finden Sie hier!



Braid
Getestet in Ausgabe: 06/09
Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – wunderbarer Geheimtipp!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Number None
Wertung:	88



Guitar Hero 3: Legends of Rock
Getestet in Ausgabe: 02/08
Dieses Geschicklichkeitsspiel mit Plastikgitarre ist eigentlich auf den Konsolen groß geworden. Der dritte Teil hat eine der besten Song-Listen aller Zeiten, leistet sich aber ein paar unschöne Ruckler. Trotzdem: einzigartig in der PC-Landschaft.

Untergenre:	Musikspiel
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Activision
Wertung:	84



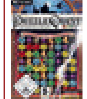
Plants vs. Zombies
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machendes Tower-Defense-Spiel, bei dem Sie mit niedlichen Pflanzen noch niedlichere Zombies davon abhalten, durch Ihren Vorgarten zu pflügen. Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis durch über 100 Herausforderungen und hohen Wiederspielwert!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Keine USK-Einschätzung
Hersteller:	Popcap Games
Wertung:	90



Portal
Getestet in Ausgabe: 11/07
Als Gefangene einer mysteriösen Firma müssen Sie Ihren Weg durch knifflige Levels bahnen, indem Sie mit einer Portalkanone geschickt Ein- und Ausgänge „schießen“. Sehr kurzes Spiel, dafür mit herrlichen Charakteren und innovativer Portal-Idee!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	89



Puzzle Quest: Challenge of the Warlords
Getestet auf: PCGames.de
So simpel wie süchtig machend: **Puzzle Quest** kombiniert das Knobelspielprinzip aus **Bejeweled** mit einem motivierenden Rollenspielsystem. Trotz klischeehafter Story und schlichter Präsentation entpuppt sich dieses Spiel als ein wahrer Zeitfresser!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	rondomedia
Wertung:	sehr gut



Street Fighter 4
Getestet in Ausgabe: 08/09
Ein vielschichtiges Kampfsystem, eine gut ausbalancierte Kämpferriege, viele freispielbare Extras und grenzenlose Langzeitmotivation machen **Street Fighter IV** systemübergreifend zum Genre-König. Leicht zu lernen, schwer zu meistern!

Untergenre:	Beat 'em Up
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Capcom
Wertung:	92

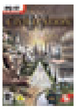


World of Goo
Getestet in Ausgabe: 01/09
Hinreißende 2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Sie bilden mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müssen dabei Dinge wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	RTL Games
Wertung:	90

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspieler-Teil ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Runden-Strategietitel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.

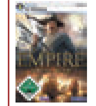


Civilization 4
Getestet in Ausgabe: 01/06
Sie begleiten ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraum-Zeitalter und bestimmen die Geschicke des Staates dabei völlig frei. Unmengen an Forschungsoptionen, viele verschiedene Nationen und ein guter Diplomatie-Part motivieren lange Zeit.

Untergenre:	Runden-Strategie
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Take 2
Wertung:	90

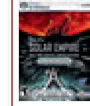
Company of Heroes
Getestet in Ausgabe: 11/06
Das Zweiter-Weltkrieg-Szenario stellt **Company of Heroes** mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspieler-Teil. Die beiden Add-ons **Opposing Fronts** und **Tales of Valor** bieten dagegen zu wenig.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	THQ
Wertung:	90



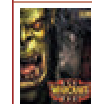
Empire: Total War
Getestet in Ausgabe: 05/09
Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der vor allem mit seiner wuchtigen Schlachten-Inszenierung überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Sega
Wertung:	90



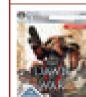
Sins of a Solar Empire
Getestet in Ausgabe: 06/08
Motivierende, ausgiebige Multiplayer-Partien bilden den Kern dieses süchtig machenden Weltall-Strategiespiels. Obwohl eher für Profis konzipiert, schließt das kluge Interface auch Einsteiger nicht aus. Eine richtige Solo-Kampagne fehlt leider.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Kalypso
Wertung:	83



Warcraft 3: Reign of Chaos
Getestet in Ausgabe: 08/02
Blizzards Klassiker bietet eine spannende Kampagne, clevere Rollenspiel-Elemente und mitreißende Cutscenes. Die kreischbunte Grafik ist zwar völlig veraltet, doch das gleichen ein starker Editor und zahllose gute Mods (darunter **DotA**) wieder aus.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Blizzard
Wertung:	92



Warhammer 40.000: Dawn of War 2
Getestet in Ausgabe: 04/09
Dawn of War 2 ist Echtzeitstrategie der neuen Generation: Statt beim Basisbau zu versumpfen, pflügen Sie mit einem kleinen Stoßtrupp der Space Marines durch taktisch angehauchte Scharmützel mit Orks, Eldar oder Tyraniden.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	THQ
Wertung:	91



World in Conflict
Getestet in Ausgabe: 10/07 (Hauptspiel)
World in Conflict sieht fantastisch aus, bietet vielschichtige Charaktere und eine wendungsreiche Kampagne im Kalter-Krieg-Szenario. Hinzu kommt ein klassenbasierter Mehrspieler-Teil. Spielen Sie am besten den „Director's Cut“ **Soviet Assault!**

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	85 (Hauptspiel)

Christian empfiehlt:



Battleforge
Getestet in Ausgabe: 06/09

Ein originelles Spielkonzept und ein mittlerweile kostenloses Hauptspiel: **Battleforge** ist ein Kuriosum im Strategie-Genre – aber ein spaßiges! Auf dem Schlachtfeld spielen Sie in bester **Magic: The Gathering**-Manier Sammelkarten aus, die sich dann in Monster verwandeln und den Feind angreifen. Riesige, effektgeladene Onlineschlachten kennzeichnen **Battleforge**. Nachteil: Sie brauchen eine aktive Internetverbindung. Wer zum Grundspiel weitere Karten haben will, muss zudem den Geldbeutel zücken. Die Extra-Packs kosten nämlich Geld.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	88



NEUZUGANG | Mit dem **Renegade**-Update bekam **Battleforge** eine neue Story um den riesigen Mo.

Und so geht es weiter …

So langsam hat sich das neue Konzept unseres Einkaufsführers eingebürgert. Die Abstimmungen gehen uns locker von der Hand und wir haben auch von Ihnen positive Rückmeldungen bekommen. Auch die Publisher fragen nach unserem neuen Editors'-Choice-Award. In den nächsten Monaten müssen sich **Bioshock 2** und **Assassins Creed 2** dieser Herausforderung stellen.

PCGH-Silent-PC II

Sicherlich haben Verwandte oder Bekannte Sie auch schon mal gefragt, welchen Komplett-PC sie kaufen sollen. Rechner aus Discountmärkten haben hierbei immer den Nachteil, dass zwar Prozessor und Grafikkarte attraktiv wirken, an den restlichen Komponenten wie Mainboard oder Netzteil aber gespart wird. Alle Fachredakteure der Zeitschrift PC Games Hardware waren an der Komponentenauswahl für die PCGH-PCs beteiligt, um sicherzustellen, dass gut abgestimmte PCs gebaut werden, die nicht zu laut und dennoch leistungsfähig sind und zudem für die Mehrheit der Anwender bezahlbar bleiben. Gebaut und verkauft werden die PCs von Alternate (www.pcgh.de/go/alternate).

Neuer Silent-PC verfügbar

Der Silent-PC II ist dank der Direct-X-11-Grafikkarte Radeon HD 5750 absolut spieletauglich, kaum zu hören und kostet dennoch vergleichsweise wenig Geld. Ein AMD Athlon II X3 435, dessen drei Kerne mit je 2,9 GHz getaktet werden, bietet genügend Leistung. Gekühlt wird dieser vom Cooler Master Hyper TX3. Allerdings wurde der Lüfter durch den Enermax UCCL9 Cluster ersetzt, da dieser deutlich leiser ist. Bei der verwendeten Festplatte handelt es sich um ein Samsung-Modell aus der F2-Serie mit 500 GByte Speicher. Damit vor allem Festplattenzugriffe kaum hörbar sind, wurde diese mit dem Sharkoon HDD Vibe-Fixer 3 entkoppelt.

Praxistests

Mit nur 0,3 Sone im 2D- und 0,7 Sone im 3D-Betrieb ist der PCGH-Silent-PC II der leiseste spieletaugliche PCGH-PC. Selbst im *Far Cry 2*-Benchmark sind flüssige Fps-Raten möglich.



NEU!

PCGH-PCs					
Produkt	**PCGH-Budget-PC II**	**PCGH-Silent-PC II**	**PCGH-Gamer-PC HD5770-Ed.**	**PCGH-Gaming-PC II**	**PCGH-Performance-PC II**
Hersteller/Webseite	Alternate (www.pcgh.de/go/alternate)	Alternate (www.pcgh.de/go/alternate)	Alternate (www.pcgh.de/go/alternate)	Alternate (www.pcgh.de/go/alternate)	Alternate (www.pcgh.de/go/alternate)
Erweiterte Informationen	www.pcgh.de/go/budget-pc	www.pcgh.de/go/silent-pc	www.pcgh.de/go/gamer-pc	www.pcgh.de/go/gaming-pc	www.pcgh.de/go/performance-pc
Garantie/Rückgaberecht	2 Jahre/14 Tage	2 Jahre/14 Tage	2 Jahre/14 Tage	2 Jahre/14 Tage	2 Jahre/14 Tage
Ausstattung					
Prozessor	AMD Athlon II X2 250	AMD Athlon II X3 435	AMD Athlon II X4 620	Intel Core i5-750	Intel Core i7-860
Grafikkarte	Geforce 8200 (Onboard)	Powercolor Radeon HD 5750	Radeon HD 5770/1.024 MiByte	Geforce GTX 260/896 MiByte	Radeon HD 4890/1.024 MiByte
Mainboard	Asus M3N78-VM	Asus M3N78-VM	Gigabyte GA-MA770T-UD3P	Gigabyte P55-UD3	Asus P7P55D
Festplatte	Samsung F2 HD502HI 500 GB	Samsung F2 HD502HI 500 GB + Sharkoon-Entkoppler (Vibe-Fixer 3)	Samsung F3 HD502HJ 500 GB	Samsung F3 HD502HJ 500 GB	Samsung F3 HD103SJ 1.000 GB
Speicher	A-Data 2 GiByte DDR2-800-RAM	G.Skill 4 GiByte DDR2-800-RAM	4 GiByte DDR3-1333-RAM	G.Skill 4 GiByte DDR3-1333-RAM	Take MS 4 GiByte DDR3-1333-RAM
Netzteil	Enermax ECO80+ 350W	Enermax PRO82+ 425W	Enermax PRO82+ 525W	Enermax PRO82+ 525W	Cougar 550 CM
CPU-Kühler	Arctic-Cooling Freezer 64 Pro PWM	Cooler Master Hyper TX3 + Enermax-Lüfter UCCL9 Cluster	Cooler Master Hyper TX3	Cooler Master Hyper TX3	Scythe Ninja 2 oder Mugen 2
Gehäuse	Sharkoon Venga Economy (Schwarz)	Sharkoon Venga Economy (Schwarz)	Sharkoon Rebel 9 Economy	Sharkoon Rebel 9 Economy	Antec Three Hundred
Optisches Laufwerk	LG GH-22NS	LG GH-22NS	LG GH-22NS	LG GH-22NS	LG GH-22NS
Gehäuselüfter	-	Sharkoon Silent Eagle 800	Sharkoon Silent Eagle 800	Sharkoon Silent Eagle 800	Sharkoon Silent Eagle 800
Praxistests					
Lautstärke 2D (0,5 m)	0,2 Sone/21 dB(A)	0,5 Sone/23 dB(A)	1,1 Sone/29 dB(A)	1,1 Sone/30 dB(A)	1,4 Sone/30 dB(A)
Lautstärke 3D (0,5 m)	0,4 Sone/24 dB(A)	0,9 Sone/28 dB(A)	3,0 Sone/39 dB(A)	2,2 Sone/36 dB(A)	2,0 Sone/34 dB(A)
Lautstärke 2D (1,0 m)	0,2 Sone/20 dB(A)	0,3 Sone/22 dB(A)	0,6 Sone/26 dB(A)	0,8 Sone/27 dB(A)	0,9 Sone/27 dB(A)
Lautstärke 3D (1,0 m)	0,3 Sone/22 dB(A)	0,7 Sone/26 dB(A)	2,0 Sone/35 dB(A)	1,6 Sone/33 dB(A)	1,6 Sone/32 dB(A)
Leistungsaufnahme 2D	48 Watt (Leerlauf)	71 Watt (Leerlauf)	84 Watt (Leerlauf)	78 Watt (Leerlauf)	112 Watt (Leerlauf)
Leistungsaufnahme 3D	Maximal 88 Watt	Maximal 146 Watt	Maximal 177 Watt	Maximal 201 Watt	Maximal 224 Watt
Far Cry 2-Benchmark	2,68 Fps im Durchschnitt	37,5 Fps im Durchschnitt	43 Fps im Durchschnitt	47,6 Fps im Durchschnitt	48,2 Fps im Durchschnitt
3D Mark 06	1.146 Punkte	12.789 Punkte	13.364 Punkte	16.245 Punkte	16.474 Punkte
3D Mark Vantage	Test nicht durchgeführt	P6.843	P8.650	P11.343	P11.275**
PREIS ohne Betriebssystem	€369,-*	€599,-*	€649,-*	€799,-*	€999,-*
PREIS mit Windows 7***	€449,-* (inkl. Home Premium)	€679,-* (inkl. Home Premium)	€729,-* (inkl. Home Premium)	€879,-* (inkl. Home Premium)	€1.079,-* (inkl. Home Premium)

* Preiserfassung vom 18.12.2009, auf der angegebenen Webseite finden Sie stets den aktuellen Preis. ** 3D Mark Vantage bewertet auch Physik-Beschleunigung von Nvidia-Karten, weshalb die Werte mit einer AMD-Karte kaum vergleichbar sind. *** Bei der Variante mit Betriebssystem sind neben Windows auch sämtliche Treiber installiert

CORE I3/CORE I5

INTEL: ZWEIKERN-CPUS MIT GRAFIKEINHEIT

Seit wenigen Wochen sind die ersten neuen Dualcore-Prozessoren von Intel (Codename: Clarkdale) für den Mainboard-Sockel 1156 im Handel. Sie werden unter den Bezeichnungen Core i3-530 bis Core i5-670 angeboten und verfügen als erste CPUs über eine integrierte Grafikeinheit. Diese kann dem Prozessor bei der Berechnung von Blu-ray-Filmen und weiteren HD-Videos helfen.

Für Spiele eignet sich die integrierte Grafik nur bedingt: **CS: Source** läuft mit höchsten, **WoW** mit mittleren und **Modern Warfare 2** nur mit niedrigen Details. Kombiniert mit einer vollwertigen Grafikkarte spielen die neuen Zweikern-CPUs ihr volles Potenzial aus und liegen in unseren Spieletests deutlich vor Intels Core-2-Duo-CPUs, aber hinter den Modellen mit drei oder vier Kernen. Weitere Details zeigt die Tabelle rechts.

Info: www.intel.de | Webcode: 2729

Spieleleistung: Intel-Clarkdale-CPUs

Prozessor	Preis	Anno 1404	Far Cry 2
Core i5-661 (3,33 GHz, 2 Kerne)	Ca. € 180,-	26 Fps	51 Fps
Core i5-650 (3,2 GHz, 2 Kerne)	Ca. € 160,-	25 Fps	52 Fps
Core i3-540 (3,06 GHz, 2 Kerne)	Ca. € 120,-	25 Fps	51 Fps
Core i3-540 übertaktet (3,8 GHz, 2 Kerne)	Ca. € 120,-	34 Fps	60 Fps
Core 2 Duo E8400 (3 GHz, 2 Kerne)	Ca. € 130,-	22 Fps	38 Fps
Core i5-750 (2,67 GHz, 4 Kerne)	Ca. € 160,-	38 Fps	53 Fps
Phenom II X4 965 BE (3,4 GHz, 4 Kerne)	Ca. € 150,-	30 Fps	54 Fps
Phenom II X3 720 BE (2,8 GHz, 3 Kerne)	Ca. € 100,-	22 Fps	45 Fps

Testsystem: Geforce GTX 285, 1.680 x 1.050, maximale Details, keine Kantenglättung/AF



RAZER IMPERATOR/RAPTOR GAMING M3X

NEUE MÄUSE PROBE GESPIELT

Die Spielermaus Imperator von Razer verfügt über justierbare Seitentasten, die Verspannungen und Ermüdung beim Spielen vorbeugen können. Beim Ausprobieren gefielen uns der präzise Lasersensor (bis zu 5.600 Dpi) ohne Latenzen sowie die Präzision der Tasten und des Mausrads. Die Ergonomie ist jedoch nicht optimal, da die Griffmulden nicht gummiert sind. Die Imperator ist bereits verfügbar und kostet rund 65 Euro.

Für 45 Euro bekommen Sie hingegen die M3x von Raptor Gaming. Der Sensor bietet eine Abtastrate von maximal 4.800 Dpi; bereits ab 3.600 Dpi ist er jedoch nicht mehr so präzise wie bei der Razer Imperator. Dafür ist die Ergonomie dank Ringfinger- sowie Daumenablage und Softtouch-Oberfläche sehr gut.

Info: www.razerzone.com | www.raptor-gaming.de

PCGH-SONDERHEFT 01/2010

TUNING-TIPPS: STO, WOW, AION

Das aktuelle Sonderheft der PC Games Hardware vergleicht Zugänglichkeit, Technik und Langzeitmotivation der MMO-Giganten **World of Warcraft** sowie **Aion** und zeigt, wie Sie jeweils die beste Optik bei gesteigerter Leistung erreichen. Außerdem: umfangreiche Tuning-Tipps zu **Star Trek Online**. Das PCGH-Sonderheft hat 84 Seiten und ist bereits für 5,99 Euro erhältlich.

Info: www.pcgameshardware.de





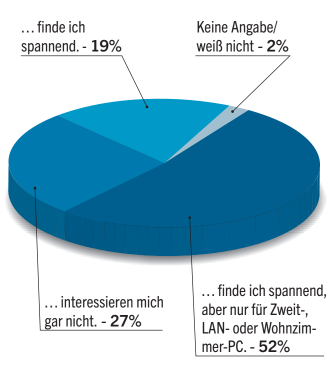
Daniel Möllendorf

„Ich will eure Items nicht.“

Wenn ich **Mass Effect 2** vorbestelle, bekomme ich im Spiel eine hübsche Inferno-Panzerung. Warum die Eile? Darf ich mich nicht erst informieren und abwarten, bis der Test meiner Kollegen aus der Spieleredaktion fertig ist? Haben die Entwickler Angst vor einer schlechten Wertung? Bei **Aion** war es ähnlich: Vorbesteller bekamen sogar unter anderem ein Ingame-Amulett, das mehr Erfahrungspunkte verleiht – ein deutlicher Vorteil gegenüber Spielern, die später kaufen. Völlig über das Ziel hinaus schießt **Star Trek Online**: Wenn ich das Spiel vor dem Verkaufsstart bei amazon.de bestelle, bekomme ich eine Borg-Drohne als Offizier. Kaufe ich vorab bei Steam, gibt es hingegen eine stärkere Rüstung für meinen Charakter – beides zusammen geht nicht. Mir reicht's: Ich werde wahrscheinlich **Mass Effect 2** und **STO** spielen, allerdings ohne Vorbestellgegenstände. Die tollen Rüstungen gleiche ich schon durch Spieltalent wieder aus.

UMFRAGE

Kompakte Micro-ATX-Mainboards ...



(Quelle: pcgameshardware.de, Teilnehmer: 1.059)

ER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKE

RADEON HD 5670

Grafikkarten mit AMDs neuem Mittelklasse-Chip HD 5670 kosten nur rund 80 Euro. Immerhin reicht die Leistung, um **Modern Warfare 2** in 1.680 x 1.050 mit 4 x Kantenglättung und 16:1 AF zu spielen. Für **Crysis: Warhead** samt FSAA sind HD-5670-Karten jedoch nicht schnell genug. Wie die größeren Modelle der HD-5-Reihe unterstützt die günstige Variante DX11. Der Grafikchip arbeitet mit 775 MHz und verfügt über 400 Shader-Einheiten. Zum Vergleich: Beim HD 5750 sind es 720 Einheiten. Je nach Karte stehen 512 oder 1.024 MiByte mit 2 GHz zur Verfügung.

Info: www.amd.com

H55-MAINBOARDS

Intels Clarkdale-Prozessoren (siehe Meldung oben) laufen bereits auf Sockel-1156-Boards mit P55-Chip. Um den Grafikchip in der CPU nutzen zu können, brauchen Sie jedoch ein H57- oder ein H55-Board. Entsprechende Platinen gibt es ab 70 Euro.

Info: preissuche.pcgames.de

LEISER SPIELE-PC

Unsere Kollegen von PC Games Hardware haben einen extrem leisen PC für Spieler zusammengestellt: Mit 0,5 Sone ist der PCGH-Silent-PC II unter Windows leiser als ein typischer Handy-Vibrationsalarm aus einem halben Meter Entfernung. Bei Spielen sind es noch sehr leise 0,9 Sone. Dank Radeon HD 5750, Athlon II X3 435 und vier GiByte RAM eignet sich der PC für aktuelle Spiele. So erreicht er bei Far Cry 2 in 1.680 x 1.050 38 Fps. Sie bekommen den PCGH-Silent-PC II bei Alternate. Ohne Betriebssystem kostet er 599 Euro, zusammen mit Windows 7 679 Euro.

Info: www.pcgh.de/go/alternate

Von: Raffael Vötter/
Marc Sauter

Der Beliebtheitsgrad von Windows 7 steigt stetig. Wir testen, ob alte und neue Grafikkarten das neue Betriebssystem ebenfalls dankend annehmen.



50 Grafikkarten im Test mit Windows 7

Geschichte trifft Gegenwart: Werfen Sie mit uns einen Blick auf die Leistung von zwölf Grafikkarten-Generationen der Jahrgänge 2004 bis 2009. Auf den folgenden Seiten erwarten Sie über 500 Benchmark-Werte von 50 Grafikkarten, beginnend bei Atis Radeon X800 und Nvidias Geforce 6000 bis hinauf zu den aktuellen Zweichip-Boliden Geforce GTX 295 und Radeon HD 5970. So antik mancher Beschleuniger anmutet, so aktuell ist der verwendete Unterbau: Die Tests finden unter Verwendung von Microsofts aktuellem Betriebssystem Windows 7 in der 64-Bit-Version statt. Dabei klären wir nicht nur, wie groß der Leistungsunterschied zwischen einer fünf Jahre alten Karte wie der Geforce 6600 GT und einem aktuellen Pixelbeschleuniger der Oberklasse – beispielweise einer Radeon HD 5870 – ausfällt. Wir beantworten auch die Frage, wie gut alte und neue Platinen eigentlich mit Windows 7 harmonieren.

TESTSYSTEM …

Alle Benchmarks wurden mit einem Core-i7-Testsystem mit 3,5 GHz Prozessortakt durchgeführt. Die logische Konsequenz ist, dass alle auf den nachfolgenden Seiten begutachteten Grafikkarten auf den PCI-Express-Standard setzen. Um eine einheitliche Infrastruktur zu erhalten, verzichten wir auf AGP-Beschleuniger. Der Vorteil des potenten Unterbaus ist – zumindest bei den älteren Karten – eine vollständige Grafiklimitierung. Die Leistung der Pixelkünstler wird also unverfälscht wiedergegeben.

… UND BENCHMARKS

Die unterschiedlichen Technologiestufen machen Direktvergleiche von steinalten mit brandneuen Grafikkarten schwierig. Eine Radeon X800 beispielsweise, lediglich Shader-Modell-2.b-fähig, liefert mitunter gute Fps-Werte in neuen Spielen, stellt aber dank der fehlenden erweiterten Shader-Funktionen gar nicht alle Details dar. Viele Spiele-Neuerscheinungen starten sogar erst mit einer Shader-Modell-3.0-Grafikkarte. Andererseits dürfen die Testspiele auch nicht zu alt sein, da die aktuellen Grafikkarten sonst am Prozessorlimit kleben. Nach langen Debatten über die Spiele-Auswahl kamen wir letztlich zu der hier präsentierten Aufstellung. Zwecks optimaler Vergleichbarkeit kommt bei allen Grafikkarten dieselbe API zum Einsatz: Direct 3D 9. **Anno 1404** bietet zwar auch DX10 an, damit verändern sich jedoch Optik und Bildraten.

Half-Life 2: Episode 2 ist das einzige Spiel, das auch mit einer Shader-Modell-2.0-Karte in bestmöglicher Optik erstrahlt. Zusammen mit den moderaten Anforderungen ist Valves Verkaufsschlager ein guter Test für alle Platinen dieser Aufstellung. Ganz anders **Call of Duty: Modern Warfare 2**. Dieser Titel benötigt eine Shader-Modell-3.0-fähige Grafikkarte zum Start, weshalb hier die Radeon-X800-Werte fehlen. **Anno 1404** und **Fallout 3** hingegen laufen auch auf Grafik-Rentnern, allerdings fordern beide Spiele viel Videospeicher, was die Spreu vom besser bestückten Weizen trennt.

MODERNE KLASSIKER

Im Laufe der nun etwa 14 Jahre andauernden Geschichte der 3D-Grafikkarten manifestierten sich aus der schier unendlichen Modellvielfalt moderne Klassiker. Unsere Benchmark-Lawine offenbart jene eindeutigen Sieger im Kampf gegen den Staub der Jahre: Atis Radeon X1900/X1950 und Nvidias Geforce 8800 GTX/Ultra zeigen erstaunlich geringe Anzeichen von Altersschwäche. Dabei könnten die Architekturen und Gründe für den Erfolg unterschiedlicher nicht sein. Atis R5x0-Grafikchips markieren die Blütezeit von Direct X 9 inklusive uneinheitlicher Shader-Rechenwerke, unterteilt in Vertex- und Pixelshader. Nvidias G80-Chip hingegen läutete im November 2006 das Direct-X-10- und Unified-Shader-Zeitalter ein. Die Spezialisierung wich, alle Shader-Berechnungen konnten seitdem von jeder Einheit (ALU) berechnet werden.

RADEON X19X0: ALT, ABER OHO

Atis Radeon-X1000-Serie startete im September 2005. Das Topmodell, die Radeon X1800 XT mit R520-Grafikchip, verfügt über 16 Textur- und ebenso viele Shader-Einheiten, die erstmals die Shader-Modell-3.0-Spezifikation erfüllten. Was damals flott genug war, um sich mit Nvidias Geforce 7800 GTX zu duellieren, reicht heute sogar meist für die deutlich flottere Geforce 7900 GTX. Im Januar 2006 debütierte der Nachfolger X1900 XT(X) mit neuem R580-Chip. Die Anzahl der Shader-Rechenwerke wurde von 16 auf 48 verdreifacht, so konnte die X1900 XT(X) auf eine dreimal so hohe Arithmetikleistung zurückgreifen. Dieser Unterschied hatte im Jahr 2006 nur geringe Leistungsdifferenzen von rund zehn Prozent zwischen der X1800 XT und der X1900 XT zur Folge, mauserte sich im Laufe der Jahre jedoch zu einem enormen Abstand: Eine X1900 XT mit 512 MByte Speicher rechnet in neuen Spielen zwischen 26 (**Fallout 3**) und satten 80 Prozent (**Need for Speed:**

Carbon) schneller als die einst fast ebenbürtige X1800 XT mit 512 MByte. Im August 2006 folgte mit der X1950 XTX die schnellste DX9-Karte überhaupt. Neben ein wenig mehr Chiptakt (648 anstelle von 625 MHz) war das Topmodell mit GDDR4-Speicher (1.000 MHz Takt) ausgestattet. Zum Vergleich: Der GDDR3-Speicher der X1900 XTX taktete noch mit 775 MHz. Die Karte überholte ihre Vorgänger in logischer Konsequenz um 10 bis 15 Prozent. Ihre Grundleistung genügt selbst den meisten Spielen des Jahres 2009 für gehobene Detaileinstellungen.

Unser Preistipp des Jahres 2006 war die Radeon X1950 Pro. Dieser mit 12 Textur- und 36 Shader-Einheiten ausgestattete 3D-Beschleuniger liegt bei shaderlastigen Benchmarks um mindestens 20 Prozent vor der X1800 XT – bis in Auflösungen jenseits von 1.680 x 1.050 der nur 256 MB große Videospeicher limitiert.

GEFORCE 8800 GTX: SEHR STABILE GELDANLAGE

Auch die drei Jahre alte Geforce 8800 GTX brilliert im Benchmark-Parcours mit flüssigen Frameraten in allen aktuellen Spielen – solange es der Nutzer mit FSAA und AF nicht übertreibt. Die erste DX10-Grafikkarte erreicht damit durchschnittlich das Niveau der Radeon HD 4850. Die im Mai 2007 nachgeschobene Geforce 8800 Ultra ist sogar teilweise in der Lage, es mit der 512-Megabyte-Version der Radeon HD 4870 aufzunehmen – gegen das 1-Gigabyte-Modell hat die 8800 Ultra aber keine Chance. Das hervorragende Abschneiden verdanken die G80-basierten Karten ihrer effizient zu Werke gehenden einheitlichen (Unified-)Shader-Architektur sowie dem ansehnlichen Speicherausbau von 768 MB.

ZUKUNFTSSICHERHEIT …

… ist im Grafikbereich also nicht völlig ausgeschlossen. Ein weiteres Beispiel hierfür ist Nvidias Geforce-6-Serie. Sie erschien vor einem halben Jahrzehnt und unterlag der Radeon-X800-Konkurrenz seinerzeit in vielen Benchmarks. Von den Frameraten abgesehen, war und ist die Geforce 6 aber die technologisch fortschrittlichere Grafikkarte, da sie das Shader-Modell 3.0 beherrschte. Dieses anno 2004/2005 oft belächelte Feature gewährt der Serie den Start fast jedes aktuellen Spiels. Flüssige Abläufe bei maximalen Details erreicht natürlich keine der angestaubten Grafikkarten, mit stark reduzierten Details vermag eine 6800 GT/Ultra aber so manchen 2009er-Titel spielbar darzustellen. Nutzer der einstigen Radeon-Konkurrenz indessen müssen aufgrund der unzureichenden Shader-Fähigkeiten Abstriche machen oder auf bestimmte Spiele verzichten: Von den von uns getesteten Titeln läuft zwar **Half-Life 2: Episode 2** auf den X800-Modellen in voller Pracht (auf der X850 XT-PE ohne AA/AF sogar flüssig), in **Anno 1404** fehlen bereits diverse Post-Effekte und in **Need for Speed: Carbon** die Bewegungsunschärfe. **Fallout 3** können Sie ebenfalls nicht mit allen Details spielen, zudem sind die Schalter für Kantenglättung und anisotrope Filterung ausgegraut. **Modern Warfare 2** startet mangels Shader-Modell 3.0 erst gar nicht.

Noch härter trifft es Nutzer, die eine Geforce FX unter Windows 7 betreiben möchten. Im Gegensatz zur Geforce 6 wird diese Serie weder vom Win-7-eigenen noch vom Nvidia-Treiberpaket unterstützt. Ohne den Treiber erhalten Sie zwar ein Bild auf dem Desktop, allerdings ohne jegliche Beschleunigungs- und 3D-Funktionen.

256 VS. 512 MB

Auch die Speichermenge wirkt sich auf die Zukunftssicherheit aus. Bei vielen Grafikkarten haben Sie die Wahl zwischen zwei RAM-Bestückungen: der kleinen und der großen. Während anspruchsvolle Spieler mit einem Faible für hohe FSAA-Stufen sowieso das besser bestückte Modell wählen sollten, genügt die kleinere Version für Durchschnittsanwender. Die Benchmarks zeigen anhand des Vergleichs von 256 mit 512 Megabyte jedoch klar, dass sich mehr Speicher auch nach Jahren noch auszahlt. Nahezu jedes aktuelle Spiel gleicht in den genutzten Einstellungen einer Diashow, wenn nur 256 MB lokaler Vidoespeicher vorliegen. Speziell **Anno 1404** dankt die Verdopplung des Bildpuffers mit bis zu dreimal höheren – und damit oft spielbaren – Frameraten. Diesen Engpass weiten Sie am effektivsten durch das Abschalten von FSAA, welches den Speicherverbrauch drastisch ansteigen lässt.

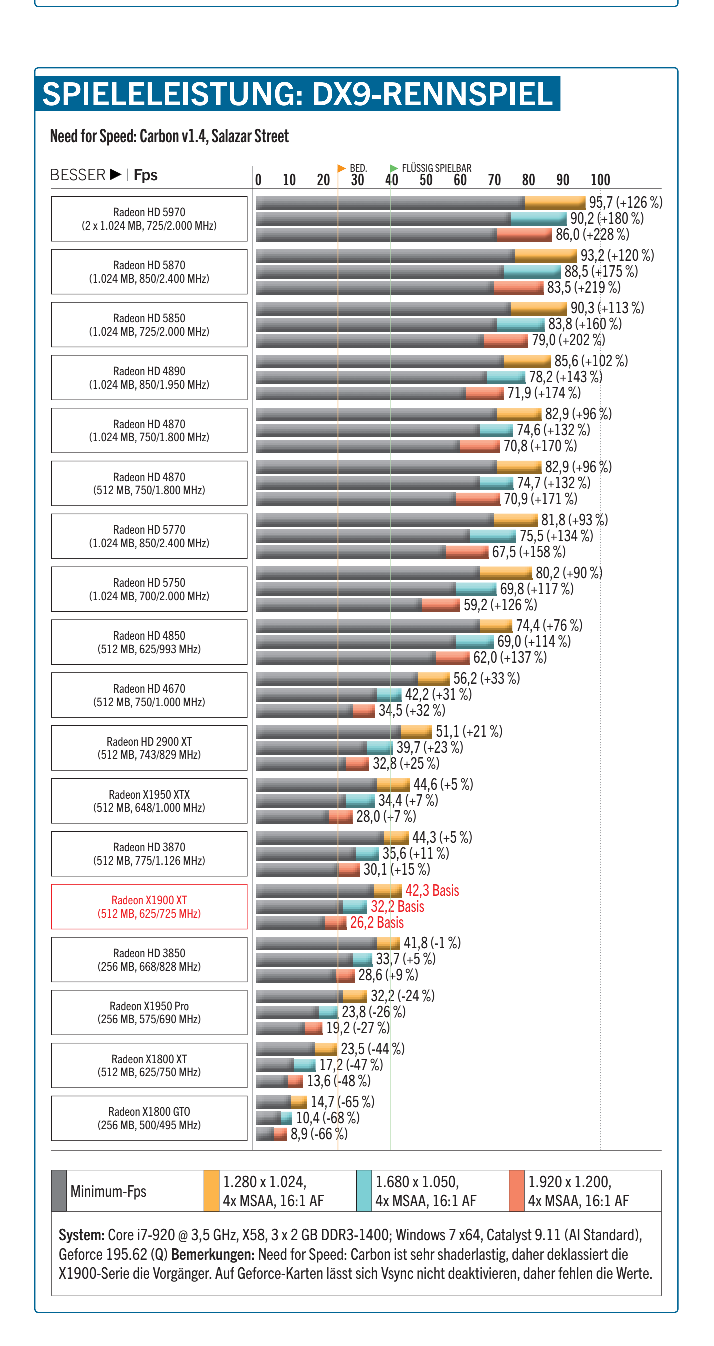
Während Sie diese Zeilen lesen, ist bereits eine weitere Umstellung im Gange. Laut unseren Umfragen schrumpft die einstige Mehrheit der 512-Megabyte-Karten kontinuierlich zu einem Gleichstand mit 1-Gigabyte-Versionen zusammen. Ende 2010 wird wohl noch jeder vierte Spieler eine 512-Megabyte-Karte

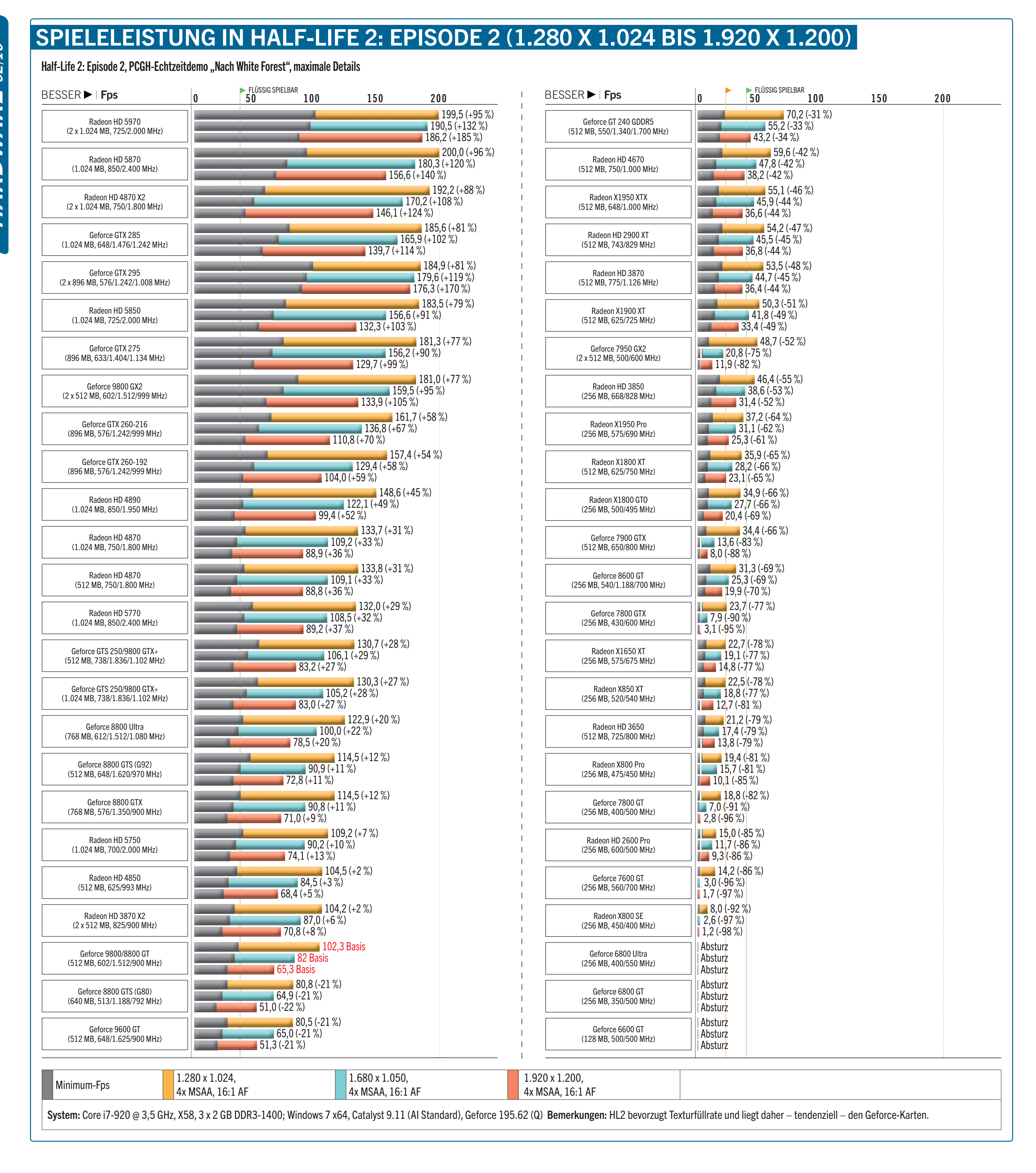
SHADER-MODELL-MATRIX

Karte	SM1.x (DX8)	SM2.x (DX9)	SM3.0 (DX9.0c)	SM4.0 (DX10)	SM4.1 (DX10.1)	SM5.0 (DX11)
Geforce G/GT 200	✔	✔	✔	✔	✔	✖
Geforce GTX/GTS 200	✔	✔	✔	✔	✖	✖
Geforce 9000	✔	✔	✔	✔	✖	✖
Geforce 8000	✔	✔	✔	✔	✖	✖
Geforce 7000	✔	✔	✔	✖	✖	✖
Geforce 6000	✔	✔	✔	✖	✖	✖
Geforce FX 5000	✔	✔	✖	✖	✖	✖
Geforce 3/4 Ti	✔	✖	✖	✖	✖	✖
Radeon HD 5000	✔	✔	✔	✔	✔	✔
Radeon HD 4000	✔	✔	✔	✔	✔	✖
Radeon HD 3000	✔	✔	✔	✔	✔	✖
Radeon HD 2000	✔	✔	✔	✔	✖	✖
Radeon X1000	✔	✔	✔	✖	✖	✖
Radeon X850/X800	✔	✔	✖	✖	✖	✖
Radeon 9500/9700/9800	✔	✔	✖	✖	✖	✖
Rad. 8500/9100	✔	✖	✖	✖	✖	✖

✔ Funktioniert ✖ Geht nicht

SPIELELEISTUNG: DX9-RENNSPIEL



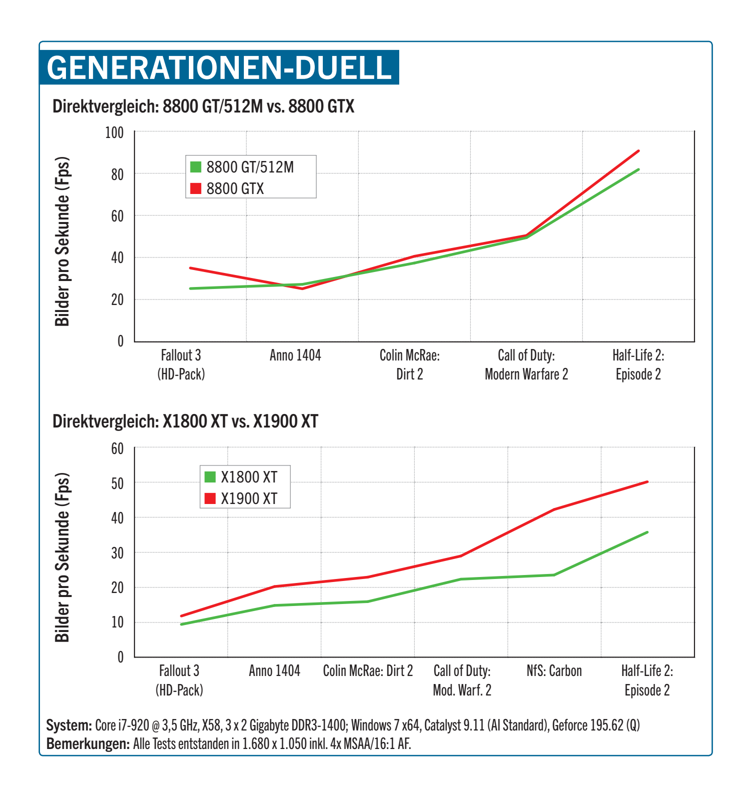


besitzen. Gut so, denn spätestens für 2011 prophezeien wir diesen Grafikkarten jenes unangenehme Schicksal, das gerade 256-Megabyte-Beschleunigern widerfährt.

GEFORCE 7: STARK GEALTERT

Mit der Geforce 7800 GTX (256 MB) gelang Nvidia Mitte 2005 ein großer Wurf, die Karte überholte AMDs damaliges Flaggschiff, die Radeon X850 XT-PE, spielend. Erst im späten Herbst zog AMD nach und konnte mit der Radeon X1800 XT knapp die Krone für sich beanspruchen. Nvidias Konter, die legendäre 7800 GTX mit 512 MB Speicher und stark erhöhten Taktraten, gebot der X1800 XT aber bereits im November Einhalt. Es folgten die sehr starken X1900 XTX und X1950 XTX, derer sich Nvidia mithilfe der Zweichip-Karte 7950 GX2 erwehrte. Während Nvidia damals sehr gut im Rennen lag, dominieren heute die Radeon-Grafikkarten. Beim Blick auf die Benchmarks wird Ihnen auffallen, dass selbst die Geforce 7950 GX2 nicht mit der X1900 XT mithalten kann. Die einst so mächtige 7900 GTX wird von der X1800 XT oft eingeholt, selbst die X1950 Pro ist gleichauf, solange ihr – wie bereits erwähnt – nicht der Grafikspeicher ausgeht.

Beachten Sie des Weiteren, dass die Geforce-7-Benchmarks mit dem flimmrigen „Quality"-AF entstanden und die Radeon-Karten nicht nur mehr Fps, sondern auch eine höhere Bildqualität liefern – Sieg auf ganzer Linie also. Nichtsdestotrotz ist auch eine Geforce7 in der Lage, aktuelle Spiele mit akzeptabler Optik flüssig darzustellen: Eine Geforce 7800 GT etwa erreicht in **Anno 1404** mit einer Mischung aus mittleren und niedrigen Details in 1.024 x 768 noch fast 30 Bilder pro Sekunde. In der Praxis dürfte die Kombination aus Geforce 7 und übertaktetem Core i7 allerdings



kaum anzutreffen sein, mit einem alten Einkernprozessor (Athlon 64 3200+) ruckelt die Aufbauschönheit unspielbar.

PROBLEME UND BUGS

Beim Studieren unserer Benchmarks wird Ihnen auch auffallen, dass oftmals die Werte der Geforce-6-Serie fehlen, obwohl sie prinzipiell zum Start aller Spiele fähig ist. Im Test mit vier verschiedenen Geforce-6-Modellen trat immer wieder ein und dasselbe Problem auf, lediglich die Häufigkeit variierte: Standbilder („Freezes"), gefolgt von der Windows-Meldung, dass der Bildschirm-Treiber zurückgesetzt wurde. Dieses Phänomen tritt nur bei Geforce-6-Karten auf, des Weiteren ist es auf Windows 7 beschränkt. Besonders ausgeprägt ist es bei den NV40-basierten Versionen 6800 GT und Ultra, während die 6600 GT länger fehlerfrei lief.

Vor allem **Anno 1404** und **Half-Life 2** bereiteten den Karten Probleme, **Fallout 3** lief immerhin – wenn auch ohne AA und AF (siehe Radeon X800!) und mit maximal mittleren Nachbearbeitungseffekten. Erst nachdem wir ein Modell mit 512 MB einbauten, erlaubte uns das Spiel Kantenglättung sowie anisotrope Filterung und auch **Half-Life 2** lief. **Call of Duty: Modern Warfare 2** benötigt zwar das Geforce-6-eigene Shader-Modell 3, in der Praxis konnten wir jedoch nur extrem lange Ladezeiten, gefolgt von einem schwarzen Bildschirm, feststellen. Wir raten Nutzern einer Geforce 6 daher zu Windows Vista oder besser noch Windows XP – da läuft dann auch **Modern Warfare 2**, zumindest mit minimalen Details.

ZUSAMMENFASSUNG

Nach dem tagelangen Benchmark-Marathon mit mehr als 2.000 einzelnen Messungen mit Windows 7 kommen wir zu einem Fazit: Microsofts aktuelles Betriebssystem erweist sich schon jetzt als erfreulich runde Sache. Nicht nur dass Pixelbeschleuniger bis zurück zur Geforce 7 und Radeon X800 fast problemlos laufen, auch die allgemeine Leistung ist auf hohem Niveau. In dem gigantischen Testfeld finden sich Gewinner wie Verlierer: Die Geforce-6-Modelle sind unter Windows 7 kaum zu gebrauchen, die Nachfolgegeneration läuft zwar rund, wird jedoch von der damaligen Konkurrenz in Form der Radeon X1000 vorgeführt. Insbesondere die X1950 XTX ist bis heute ein guter Spielpartner, einzig die legendäre Geforce 8800 GTX kann sich noch besser in Szene setzen. Die gefloppte HD 2900 XT überholt mittlerweile oft die HD 3870, beide können es jedoch gerade mal mit der Geforce GT 240 aufnehmen. Eine sehr überzeugende Vorstellung liefern Atis Radeon HD4000- und HD5000-Generationen ab: In Kombination mit Windows 7 schneiden sie gegenüber der Geforce-Konkurrenz im Schnitt besser ab als mit Windows Vista. AMD hat offenbar die Zeichen der Zeit erkannt und auf jenes Betriebssystem gesetzt, das schon bald Standard für Spieler sein wird. ❑

SPIELELEISTUNG IN ANNO 1404

Anno 1404 (DX9) v1.1, „Small city"-Spielstand

BESSER ► | Fps — 0 · 10 · 20 (► BEDINGT SPIELBAR) · 30 (► FLÜSSIG SPIELBAR) · 40 · 50

Grafikkarte	1.680 x 1.050, 4x MSAA, 16:1 AF	1.920 x 1.200, 4x MSAA, 16:1 AF
Radeon HD 5970 (2 x 1.024 MB, 725/2.000 MHz)	43,4 (+60 %)	40,5 (+76 %)
Geforce GTX 295 (2 x 896 MB, 576/1.242/1.008 MHz)	41,9 (+55 %)	41,1 (+79 %)
Radeon HD 5870 (1.024 MB, 850/2.400 MHz)	41,5 (+53 %)	40,5 (+76 %)
Radeon HD 5850 (1.024 MB, 725/2.000 MHz)	41,5 (+53 %)	39,1 (+70 %)
Radeon HD 4870 X2 (2 x 1.024 MB, 750/1.800 MHz)	40,9 (+51 %)	40,3 (+75 %)
Geforce 9800 GX2 (2 x 512 MB, 602/1.512/999 MHz)	40,5 (+49 %)	38,4 (+67 %)
Radeon HD 4890 (1.024 MB, 850/1.950 MHz)	38,5 (+42 %)	34,4 (+50 %)
Radeon HD 4870 (1.024 MB, 750/1.800 MHz)	35,5 (+31 %)	31,6 (+37 %)
Radeon HD 5770 (1.024 MB, 850/2.400 MHz)	35,4 (+31 %)	31,1 (+35 %)
Radeon HD 4870 (512 MB, 750/1.800 MHz)	34,8 (+28 %)	31,0 (+35 %)
Geforce GTX 285 (1.024 MB, 648/1.476/1.242 MHz)	34,3 (+27 %)	32,3 (+40 %)
Geforce GTX 275 (896 MB, 633/1.404/1.134 MHz)	33,5 (+24 %)	31,2 (+36 %)
Radeon HD 3870 X2 (2 x 512 MB, 825/900 MHz)	32,0 (+18 %)	29,6 (+29 %)
Geforce GTX 260-216 (896 MB, 576/1.242/999 MHz)	32,0 (+18 %)	29,0 (+26 %)
Geforce GTX 260-192 (896 MB, 576/1.242/999 MHz)	31,1 (+15 %)	28,8 (+25 %)
Geforce GTS 250/9800 GTX+ (512 MB, 738/1.836/1.102 MHz)	30,4 (+12 %)	27,3 (+19 %)
Radeon HD 5750 (1.024 MB, 700/2.000 MHz)	30,2 (+11 %)	26,6 (+16 %)
Geforce GTS 250/9800 GTX+ (1.024 MB, 738/1.836/1.102 MHz)	30,2 (+11 %)	27,1 (+18 %)
Radeon HD 4850 (512 MB, 625/993 MHz)	28,9 (+7 %)	25,4 (+10 %)
Geforce 8800 GTS (G92) (512 MB, 648/1.620/970 MHz)	28,8 (+6 %)	25,1 (+9 %)
Geforce 9800/8800 GT (512 MB, 602/1.512/900 MHz)	27,1 Basis	23,0 Basis
Geforce 8800 Ultra (768 MB, 612/1.512/1.080 MHz)	26,5 (-2 %)	23,8 (+3 %)
Geforce 8800 GTX (768 MB, 576/1.350/900 MHz)	25,0 (-8 %)	21,9 (-5 %)
Radeon HD 2900 XT (512 MB, 743/829 MHz)	23,7 (-13 %)	19,1 (-17 %)
Geforce 9600 GT (512 MB, 648/1.625/900 MHz)	21,8 (-20 %)	18,5 (-20 %)
Geforce GT 240 GDDR5 (512 MB, 550/1.340/1.700 MHz)	21,0 (-23 %)	17,5 (-24 %)
Geforce 8800 GTS (G80) (640 MB, 513/1.188/792 MHz)	19,3 (-29 %)	16,6 (-28 %)
Radeon HD 3870 (512 MB, 775/1.126 MHz)	18,8 (-31 %)	15,6 (-32 %)
Radeon HD 4670 (512 MB, 750/1.000 MHz)	17,5 (-35 %)	14,9 (-35 %)
Radeon X1950 XTX (512 MB, 648/1.000 MHz)	15,6 (-42 %)	13,3 (-42 %)
Radeon HD 3850 (256 MB, 668/828 MHz)	14,8 (-45 %)	12,1 (-47 %)
Radeon X1900 XT (512 MB, 625/725 MHz)	14,6 (-46 %)	12,3 (-47 %)
Geforce 7950 GX2 (2 x 512 MB, 500/600 MHz)	12,5 (-54 %)	10,6 (-54 %)
Radeon X1800 XT (512 MB, 625/750 MHz)	10,4 (-62 %)	8,6 (-63 %)
Geforce 7900 GTX (512 MB, 650/800 MHz)	9,2 (-66 %)	7,4 (-68 %)
Radeon HD 3650 (512 MB, 725/800 MHz)	7,8 (-71 %)	6,6 (-71 %)
Geforce 8600 GT (256 MB, 540/1.188/700 MHz)	6,7 (-75 %)	4,2 (-82 %)
Geforce 7800 GTX (256 MB, 430/600 MHz)	5,9 (-78 %)	3,0 (-87 %)
Radeon HD 2600 Pro (256 MB, 600/500 MHz)	5,5 (-80 %)	4,6 (-80 %)
Geforce 7800 GT (256 MB, 400/500 MHz)	4,7 (-83 %)	2,8 (-88 %)
Radeon X1800 GTO (256 MB, 500/495 MHz)	4,5 (-83 %)	2,9 (-87 %)
Radeon X1950 Pro (256 MB, 575/690 MHz)	3,7 (-86 %)	2,5 (-89 %)
Geforce 7600 GT (256 MB, 560/700 MHz)	3,5 (-87 %)	1,4 (-94 %)
Radeon X1650 XT (256 MB, 575/675 MHz)	3,3 (-88 %)	2,2 (-90 %)
Radeon X850 XT (256 MB, 520/540 MHz)	3,0 (-89 %)	2,3 (-90 %)
Radeon X800 Pro (256 MB, 475/450 MHz)	2,8 (-90 %)	2,1 (-91 %)
Radeon X800 SE (256 MB, 450/400 MHz)	1,5 (-94 %)	1,2 (-95 %)
Geforce 6800 Ultra (256 MB, 400/550 MHz)	Absturz	Absturz
Geforce 6800 GT (256 MB, 350/500 MHz)	Absturz	Absturz
Geforce 6600 GT (128 MB, 500/500 MHz)	Absturz	Absturz

Minimum-Fps | 1.680 x 1.050, 4x MSAA, 16:1 AF | 1.920 x 1.200, 4x MSAA, 16:1 AF

System: Core i7 @ 3,5 GHz, X58, 3 x 2.048 MB DDR3; Windows 7 x64, Cat. 9.11 (A.I. Std.), GF 195.62 (Qual.)

SPIELELEISTUNG IN CALL OF DUTY 6

Call of Duty: Modern Warfare 2, „Der Gulag“, maximale Details

BESSER ▶ | Fps — ▶ FLÜSSIG SPIELBAR

Grafikkarte	1.280 x 1.024, 4x MSAA, 16:1 AF	1.680 x 1.050, 4x MSAA, 16:1 AF
Radeon HD 5970 (2 x 1.024 MB, 725/2.000 MHz)	168,5 (+174 %)	154,6 (+241 %)
Geforce GTX 295 (2 x 896 MB, 576/1.242/1.008 MHz)	155,7 (+154 %)	137,0 (+215 %)
Radeon HD 4870 X2 (2 x 1.024 MB, 750/1.800 MHz)	130,4 (+112 %)	109,5 (+164 %)
Radeon HD 5870 (1.024 MB, 850/2.400 MHz)	122,1 (+99 %)	101,0 (+147 %)
Geforce 9800 GX2 (2 x 512 MB, 602/1.512/999 MHz)	112,9 (+84 %)	93,6 (+129 %)
Geforce GTX 285 (1.024 MB, 648/1.476/1.242 MHz)	109,4 (+78 %)	96,5 (+121 %)
Radeon HD 5850 (1.024 MB, 725/2.000 MHz)	107,5 (+75 %)	88,1 (+118 %)
Geforce GTX 275 (896 MB, 633/1.404/1.134 MHz)	101,3 (+65 %)	87,9 (+105 %)
Geforce GTX 260-216 (896 MB, 576/1.242/999 MHz)	91,0 (+48 %)	78,1 (+84 %)
Geforce GTX 260-192 (896 MB, 576/1.242/999 MHz)	85,5 (+39 %)	73,1 (+73 %)
Radeon HD 4890 (1.024 MB, 850/1.950 MHz)	83,0 (+35 %)	68,3 (+68 %)
Radeon HD 5770 (1.024 MB, 850/2.400 MHz)	79,4 (+29 %)	64,2 (+61 %)
Radeon HD 4870 (1.024 MB, 750/1.800 MHz)	76,1 (+24 %)	62,6 (+54 %)
Radeon HD 4870 (512 MB, 750/1.800 MHz)	74,8 (+22 %)	61,3 (+51 %)
Radeon HD 5750 (1.024 MB, 700/2.000 MHz)	70,2 (+14 %)	56,7 (+42 %)
Radeon HD 3870 X2 (2 x 512 MB, 825/900 MHz)	67,8 (+10 %)	54,5 (+37 %)
Geforce GTS 250/9800 GTX+ (512 MB, 738/1.836/1.102 MHz)	65,1 (+6 %)	56,1 (+32 %)
Geforce GTS 250/9800 GTX+ (1.024 MB, 738/1.836/1.102 MHz)	64,3 (+5 %)	55,9 (+30 %)
Geforce 8800 Ultra (768 MB, 612/1.512/1.080 MHz)	63,7 (+4 %)	54,5 (+29 %)
Radeon HD 4850 (512 MB, 625/993 MHz)	61,6 (+0 %)	49,4 (+25 %)
Geforce 9800/8800 GT (512 MB, 602/1.512/900 MHz)	61,4 Basis	49,4 Basis
Geforce 8800 GTS (G92) (512 MB, 648/1.620/970 MHz)	60,7 (-1 %)	51,4 (+23 %)
Geforce 8800 GTX (768 MB, 576/1.350/900 MHz)	59,1 (-4 %)	50,4 (+20 %)
Geforce GT 240 GDDR5 (512 MB, 550/1.340/1.700 MHz)	50,8 (-17 %)	40,4 (+3 %)
Geforce 9600 GT (512 MB, 648/1.625/900 MHz)	49,5 (-19 %)	40,4 (+0 %)
Geforce 8800 GTS (G80) (640 MB, 513/1.188/792 MHz)	47,2 (-23 %)	39,6 (-4 %)
Radeon HD 2900 XT (512 MB, 743/829 MHz)	37,9 (-38 %)	30,6 (-23 %)
Radeon HD 4670 (512 MB, 750/1.000 MHz)	37,1 (-40 %)	29,3 (-25 %)
Radeon HD 3870 (512 MB, 775/1.126 MHz)	35,0 (-43 %)	28,1 (-29 %)
Radeon X1950 XTX (512 MB, 648/1.000 MHz)	31,3 (-49 %)	25,7 (-37 %)
Radeon X1900 XT (512 MB, 625/725 MHz)	28,9 (-53 %)	23,6 (-41 %)
Radeon HD 3850 (256 MB, 668/828 MHz)	28,7 (-53 %)	23,1 (-42 %)
Radeon X1800 XT (512 MB, 625/750 MHz)	22,3 (-64 %)	17,9 (-55 %)
Geforce 7950 GX2 (2 x 512 MB, 500/600 MHz)	19,7 (-68 %)	17,7 (-60 %)
Geforce 8600 GT (256 MB, 540/1.188/700 MHz)	17,1 (-72 %)	14,3 (-65 %)
Geforce 7900 GTX (512 MB, 650/800 MHz)	17,0 (-72 %)	15,3 (-66 %)
Radeon HD 3650 (512 MB, 725/800 MHz)	15,5 (-75 %)	12,2 (-69 %)
Geforce 7800 GTX (256 MB, 430/600 MHz)	12,7 (-79 %)	10,4 (-74 %)
Geforce 7800 GT (256 MB, 400/500 MHz)	12,4 (-80 %)	9,0 (-75 %)
Radeon HD 2600 Pro (256 MB, 600/500 MHz)	10,7 (-83 %)	8,3 (-78 %)
Geforce 7600 GT (256 MB, 560/700 MHz)	10,0 (-84 %)	7,1 (-80 %)
Radeon X1950 Pro (256 MB, 575/690 MHz)	8,7 (-86 %)	5,1 (-82 %)
Radeon X1800 GTO (256 MB, 500/495 MHz)	6,3 (-90 %)	5,0 (-87 %)
Radeon X1650 XT (256 MB, 575/675 MHz)	5,9 (-90 %)	4,1 (-88 %)
Geforce 6800 Ultra (256 MB, 400/550 MHz)	Absturz	Absturz
Geforce 6800 GT (256 MB, 350/500 MHz)	Absturz	Absturz
Geforce 6600 GT (128 MB, 500/500 MHz)	Absturz	Absturz
Radeon X850 XT (256 MB, 520/540 MHz)	SM3.0 benötigt	SM3.0 benötigt
Radeon X800 Pro (256 MB, 475/450 MHz)	SM3.0 benötigt	SM3.0 benötigt
Radeon X800 SE (256 MB, 450/400 MHz)	SM3.0 benötigt	SM3.0 benötigt

Minimum-Fps | 1.280 x 1.024, 4x MSAA, 16:1 AF | 1.680 x 1.050, 4x MSAA, 16:1 AF

System: Core i7 @ 3,5 GHz, X58, 3 x 2.048 MB DDR3; Windows 7 x64, Cat. 9.11 (A.I. Std.), GF 195.62 (Qual.)

SPIELELEISTUNG IN FALLOUT 3

Fallout 3 v1.7 + HD-Texturpaket, „Outside of Gary's Garage“, max. Details

BESSER ▶ | Fps — ▶ BED. SPIELB. ▶ FLÜSSIG SPIELBAR

Grafikkarte	1.280 x 1.024, 4x MSAA, 16:1 AF	1.680 x 1.050, 4x MSAA, 16:1 AF
Radeon HD 5970 (2 x 1.024 MB, 725/2.000 MHz)	79,5 (+176 %)	75,6 (+201 %)
Radeon HD 5870 (1.024 MB, 850/2.400 MHz)	79,8 (+177 %)	70,2 (+180 %)
Radeon HD 4870 X2 (2 x 1.024 MB, 750/1.800 MHz)	79,4 (+176 %)	75,5 (+201 %)
Geforce GTX 295 (2 x 896 MB, 576/1.242/1.008 MHz)	77,4 (+169 %)	72,5 (+189 %)
Radeon HD 5850 (1.024 MB, 725/2.000 MHz)	70,4 (+144 %)	58,3 (+132 %)
Radeon HD 4890 (1.024 MB, 850/1.950 MHz)	64,8 (+125 %)	55,2 (+120 %)
Geforce GTX 285 (1.024 MB, 648/1.476/1.242 MHz)	64,0 (+122 %)	55,3 (+120 %)
Geforce GTX 275 (896 MB, 633/1.404/1.134 MHz)	59,6 (+107 %)	50,6 (+102 %)
Radeon HD 4870 (1.024 MB, 750/1.800 MHz)	58,5 (+103 %)	50,2 (+100 %)
Geforce GTX 260-216 (896 MB, 576/1.242/999 MHz)	54,3 (+89 %)	45,0 (+79 %)
Radeon HD 5770 (1.024 MB, 850/2.400 MHz)	52,6 (+83 %)	45,1 (+80 %)
Geforce GTX 260-192 (896 MB, 576/1.242/999 MHz)	51,7 (+80 %)	42,3 (+69 %)
Radeon HD 4870 (512 MB, 750/1.800 MHz)	49,1 (+70 %)	42,3 (+69 %)
Radeon HD 3870 X2 (2 x 512 MB, 825/900 MHz)	48,7 (+69 %)	40,9 (+63 %)
Geforce GTS 250/9800 GTX+ (1.024 MB, 738/1.836/1.102 MHz)	46,5 (+61 %)	39,0 (+55 %)
Geforce 8800 Ultra (768 MB, 612/1.512/1.080 MHz)	45,2 (+57 %)	36,9 (+47 %)
Radeon HD 5750 (1.024 MB, 700/2.000 MHz)	44,7 (+55 %)	38,4 (+53 %)
Geforce 8800 GTX (768 MB, 576/1.350/900 MHz)	40,3 (+40 %)	34,9 (+39 %)
Geforce 9800 GX2 (2 x 512 MB, 602/1.512/999 MHz)	40,1 (+39 %)	35,1 (+40 %)
Radeon HD 4850 (512 MB, 625/993 MHz)	39,8 (+38 %)	34,1 (+36 %)
Geforce 8800 GTS (G80) (640 MB, 513/1.188/792 MHz)	30,8 (+7 %)	23,3 (+-7 %)
Geforce GTS 250/9800 GTX+ (512 MB, 738/1.836/1.102 MHz)	29,1 (+1 %)	25,3 (+1 %)
Geforce 8800 GTS (G92) (512 MB, 648/1.620/970 MHz)	29,0 (+1 %)	25,0 (+0 %)
Geforce 9800/8800 GT (512 MB, 602/1.512/900 MHz)	28,8 Basis	25,1 Basis
Radeon HD 4670 (512 MB, 750/1.000 MHz)	25,2 (-13 %)	20,1 (-20 %)
Geforce GT 240 GDDR5 (512 MB, 550/1.340/1.700 MHz)	24,7 (-14 %)	21,0 (-16 %)
Geforce 9600 GT (512 MB, 648/1.625/900 MHz)	23,8 (-17 %)	20,0 (-20 %)
Radeon HD 2900 XT (512 MB, 743/829 MHz)	23,0 (-20 %)	19,3 (-23 %)
Radeon HD 3870 (512 MB, 775/1.126 MHz)	22,9 (-20 %)	18,9 (-25 %)
Geforce 7950 GX2 (2 x 512 MB, 500/600 MHz)	21,0 (-27 %)	15,9 (-37 %)
Geforce 7900 GTX (512 MB, 650/800 MHz)	16,4 (-43 %)	11,8 (-53 %)
Radeon X1950 XTX (512 MB, 648/1.000 MHz)	12,7 (-56 %)	4,3 (-83 %)
Radeon X1900 XT (512 MB, 625/725 MHz)	11,6 (-60 %)	4,2 (-83 %)
Radeon HD 3650 (512 MB, 725/800 MHz)	10,1 (-65 %)	8,1 (-68 %)
Geforce 7800 GTX (256 MB, 430/600 MHz)	9,1 (-68 %)	5,2 (-79 %)
Radeon X1800 XT (512 MB, 625/750 MHz)	9,2 (-68 %)	3,8 (-85 %)
Radeon HD 3850 (256 MB, 668/828 MHz)	6,8 (-76 %)	2,5 (-90 %)
Geforce 7800 GT (256 MB, 400/500 MHz)	6,3 (-78 %)	4,7 (-81 %)
Radeon HD 2600 Pro (256 MB, 600/500 MHz)	5,8 (-80 %)	2,1 (-92 %)
Geforce 7600 GT (256 MB, 560/700 MHz)	5,1 (-82 %)	3,9 (-84 %)
Geforce 8600 GT (256 MB, 540/1.188/700 MHz)	4,5 (-84 %)	3,0 (-88 %)
Geforce 6800 Ultra (256 MB, 400/550 MHz)	2,1 (-93 %)	0,4 (-98 %)
Geforce 6800 GT (256 MB, 350/500 MHz)	1,9 (-93 %)	0,1 (-100 %)
Geforce 6600 GT (128 MB, 500/500 MHz)	1,7 (-94 %)	0,1 (-100 %)
Radeon X1950 Pro (256 MB, 575/690 MHz)	1,4 (-95 %)	1,3 (-95 %)
Radeon X1650 XT (256 MB, 575/675 MHz)	1,3 (-95 %)	1,2 (-95 %)
Radeon X1800 GTO (256 MB, 500/495 MHz)	1,3 (-95 %)	1,1 (-96 %)
Radeon X850 XT (256 MB, 520/540 MHz)	1,2 (-96 %)	1,0 (-96 %)
Radeon X800 Pro (256 MB, 475/450 MHz)	1,1 (-96 %)	1,0 (-96 %)
Radeon X800 SE (256 MB, 450/400 MHz)	1,0 (-97 %)	0,9 (-96 %)

Minimum-Fps | 1.280 x 1.024, 4x MSAA, 16:1 AF | 1.680 x 1.050, 4x MSAA, 16:1 AF

System: Core i7 @ 3,5 GHz, X58, 3 x 2.048 MB DDR3; Windows 7 x64, Cat. 9.11 (A.I. Std.), GF 195.62 (Qual.)



GÜNSTIGE ALTERNATIVE | Spiele und Hardware sind im Ausland oft billiger als in Deutschland.

Bild: MEV

Importware

Von: Kristoffer Keipp

Lohnt es sich, Elektronikartikel und Spiele im Ausland zu kaufen? Und worauf muss man dabei achten? PC Games verrät, wie die internationale Shoppingtour funktioniert.

Aktuell kostet ein neues PC-Spiel in Deutschland im Regelfall zwischen 45 und 50 Euro. Für einen Konsolentitel oder eine Sammler-Edition müssen Sie aber meist tiefer in die Tasche greifen. Produkte aus der Elektroniksparte liegen in der Bundesrepublik ebenfalls häufig in den oberen Preisregionen. In Zeiten des Internethandels und der Möglichkeit, Preise über Landesgrenzen hinweg vergleichen zu können, überlegen immer mehr Käufer, ob sich der Blick auf das ausländische Angebot lohnt.

ZEITLICH DIE NASE VORN?

Neben der möglichen Ersparnis beim Kaufpreis sind auch andere Faktoren von Interesse. Wenn neue Elektronikgeräte oder Spiele in Deutschland später als in Nordamerika oder anderen europäischen Ländern veröffentlicht werden, besteht die Möglichkeit, sich diese vor dem eigentlichen Verkaufsstart in der Bundesrepublik zu sichern. Allerdings achten viele Spiele-Publisher inzwischen darauf, die zeitlichen Abstände zwischen den Veröffentlichungen so gering zu halten, dass kein zu großer Nachteil für eine bestimmte Region entsteht und der Spielimport sich durch die bei internationalem Versand längere Lieferzeit nicht immer lohnt. Käufer mit ausreichend guten Englischkenntnissen können sich außerdem über die internationale Version eines Spiels freuen, wenn die deutsche Lokalisation stark fehlerbehaftet oder schlecht umgesetzt worden ist, wie es vor einigen Jahren zum Beispiel bei **The Elder Scrolls IV: Oblivion** der Fall war.

DER PREIS IST HEISS

Zeitliche Vorteile sind ein netter Bonus, aber es ist natürlich hauptsächlich die finanzielle Ersparnis, die den internationalen Einkaufsbummel lohnenswert macht. Gerade bei Computerteilen oder anderen Produkten aus dem Bereich der Elektronik werden die zum Beispiel in den Vereinigten Staaten aufgerufenen Dollar-Preise in Deutschland nicht selten einfach in Euro umgemünzt. Im Zusammenspiel mit einer verhältnismäßig starken europäischen Währung können Sie so – unter Beachtung einiger wichtiger Punkte – echte Schnäppchen machen. Eine für den Kunden besonders erfreuliche Situation auf dem Spielemarkt herrscht momentan in England. Dort steht der Versandhandel Amazon mit deutlich mehr anderen Anbietern in Konkurrenz, als es bei uns in Deutschland der Fall ist. Deshalb unterbieten sich die Händler immer wieder gegenseitig mit speziellen Rabattaktionen und Sonderpreisen. Zusätzlich muss in diesem Fall berücksichtigt werden, dass in Großbritannien der Euro noch nicht eingeführt wurde und das Pfund Sterling derzeit einen verhältnismäßig schlechten Wechselkurs hat.

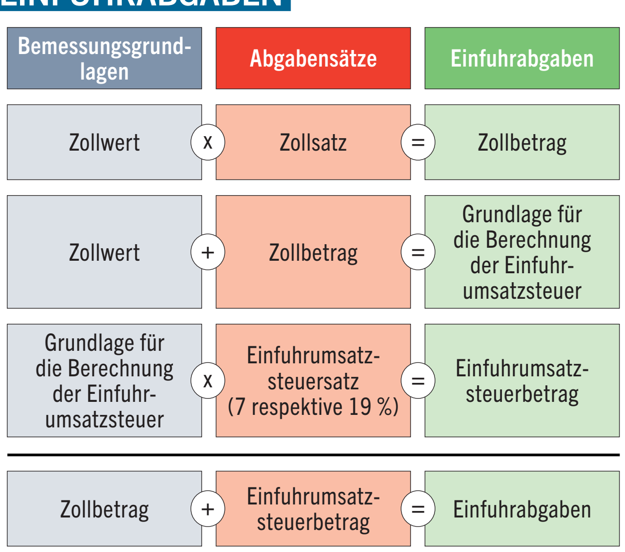
EG ODER INTERNATIONAL?

Innerhalb der europäischen Gemeinschaft wird der Import ausländischer Waren nach Deutschland durch die geltenden Gesetze zum freien Güterverkehr deutlich vereinfacht. Wenn Sie Videospiele aus einem europäischen Land importieren, müssen Sie keine Zollgebühren bezahlen. Eine Ausnahme stellen allerdings einige Regionen dar, die zwar Teil des europäischen Zollgebiets, aber nicht Teil des Steuergebiets der EG sind. Dabei handelt es sich unter anderem um Überseegebiete Frankreichs (Französisch-Guayana, Guadeloupe, Martinique, Réunion), die Kanarischen Inseln, die Alandinsel sowie die britischen Kanalinseln wie Guernsey oder Jersey. Letzteres ist von besonderem Interesse, da einige in Großbritannien angesiedelte Versandhändler ihre Ware von dort verschicken. Dadurch wird auch hier die sogenannte Einfuhrumsatzsteuer fällig.

ZOLLSÄTZE VERSCHIEDENER PRODUKTARTEN IM ÜBERBLICK

Warenwert	Zollsatz
GPS-Geräte	3,7 %
Fotoapparate	4,2 %
Objektive	6,7 %
Musik-CDs oder Hörspiele	3,5 %
Multimedia-PC-Software	Frei
DVDs	3,5 %
Speicherkarten	Frei
MP3-Player ohne Aufzeichnungsmöglichkeit	4,5 %
MP3-Player mit Aufzeichnungsmöglichkeit	2,0 %
CD-Player	9,5 %
DVD-Rekorder und -Player	13,9 %
Digitale Fotoapparate	Frei
Digitale Videokameras (nur mit Aufzeichnungsmöglichkeit des durch die Kamera aufgenommenen Tons und Bildes)	4,9 %
Andere digitale Videokameras	12,5 %
Notebooks und Netbooks	Frei
Handhelds und PDAs	Frei
Handys	Frei
Spielekonsolen	Frei
Monitore (abhängig von der Ausstattung)	0-14 %

BERECHNUNG DER ANFALLENDEN EINFUHRABGABEN



Die Gesamtkosten der Lieferung inklusive Porto und Verpackung werden „Zollwert" genannt und bilden die Grundlage für die Berechnung der zu entrichtenden Abgaben. Der Zollsatz ist ein für jedes Produkt festgelegter Prozentsatz, den Sie beim Zoll in Erfahrung bringen. Bei den meisten Produkten beträgt die Einfuhrumsatzsteuer 19 Prozent.



DER KLEINE UNTERSCHIED | Notebooks sind als Import oft ein Schnäppchen. Aber bedenken Sie, dass das Tastaturlayout, die Spannungsversorgung und das Steckerformat abweichen können.

DER ZOLL

Der Zoll kontrolliert unter anderem Pakete, die von außerhalb in das Steuergebiet der Europäischen Gemeinschaft eingeführt werden, und erhebt gegebenenfalls fällige Einfuhrabgaben. „Gegebenenfalls" deshalb, weil bei Kleinsendungen mit einem Gesamtwert von unter 150 Euro (inklusive Versandkosten) kein Zoll erhoben wird. Liegt der Gesamtwert der Warensendung unter 22 Euro, fällt sogar die Einfuhrumsatzsteuer weg. Wenn die Freibeträge überschritten werden, hängt die Höhe der Einfuhrabgaben von mehreren Faktoren ab.

EINFUHRABGABEN IM DETAIL

Neben der Einfuhrumsatzsteuer in Höhe von 19 Prozent (für Lebensmittel und Bücher fallen nur 7 Prozent an) kommt noch der eigentliche Zoll dazu. Dieser errechnet sich aus dem Zollwert und dem Zollsatz. Letzterer hängt davon ab, unter welchen Zolltarif ein Produkt fällt. Bei dieser Einteilung werden viele Faktoren mit einbezogen, sodass es allein bei den Elektronikartikeln verschiedene Abstufungen gibt. Während zum Beispiel Musik-CDs und DVDs mit einem Zollsatz von 3,5 Prozent belegt sind, beläuft sich dieser für CD-Player auf 9,5 Prozent und für DVD-Rekorder und -Player auf 13,9 Prozent. Mobiltelefone, Handhelds oder Notebooks wiederum sind frei.

WIE VIEL ZOLL WIRD NUN EIGENTLICH FÄLLIG?

Beim Zollwert handelt es sich um den Gesamtwert der Sendung inklusive Porto- und Verpackungskosten. Dieser Betrag wird mit dem Zollsatz multipliziert. Das Ergebnis ist der sogenannte Zollbetrag, also das, was umgangssprachlich als „Zoll" bezeichnet wird. Die Summe aus Zollwert und Zollbetrag bildet die Grundlage zur Berechnung des Einfuhrumsatzsteuerbetrages und wird mit dem entsprechenden Einfuhrumsatzsteuersatz multipliziert. Addiert man Zollbetrag und Einfuhrumsatzsteuerbetrag, so erhält man die Einfuhrabgaben, die man zahlen muss. Bei speziellen Produkten wie Alkoholika oder Tabakwaren fallen noch die sogenannten Verbrauchssteuern an. Elektronikartikel oder Computerspiele zählen allerdings nicht zu dieser Warenart.

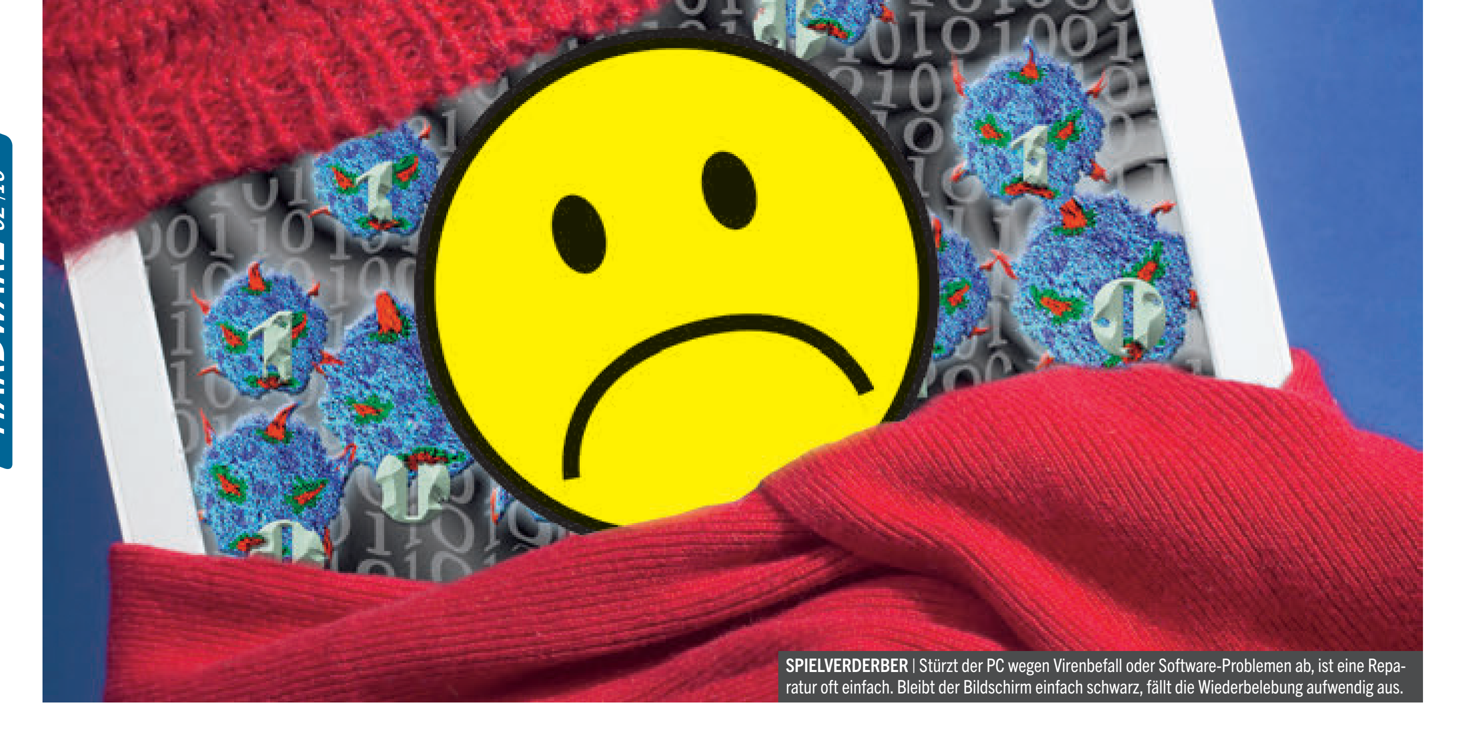
INDIZIERTE SPIELE UND FILME

Es ist allgemein bekannt, dass im Sinne des Jugendschutzes in Deutschland Filme und Videospiele von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (kurz BPjM) indiziert werden können. Das bedeutet, dass diese Medien oder Medien mit im Wesentlichen gleichem Inhalt nicht beworben oder Minderjährigen zugänglich gemacht werden dürfen. Ein Besitzverbot gibt es allerdings nicht und entsprechende Spiele dürfen deshalb auch „unter der Ladentheke" an volljährige Kunden verkauft werden. Da der Jugendschutz außerhalb Deutschlands, beispielsweise in Österreich oder England, anders gehandhabt wird, sind hier indizierte Spiele und Filme im internationalen Versandhandel meist frei erhältlich. Die Einfuhr nach Deutschland ist unter bestimmten Voraussetzungen ebenfalls erlaubt. Zunächst müssen Sie als Käufer mindestens 18 Jahre alt sein. Außerdem darf die Einfuhr nur zum privaten Zweck erfolgen – eine kommerzielle Nutzung ist nicht erlaubt. Besonders wichtig ist auch, dass Sie Jugendlichen oder Kindern keinen Zugriff auf das indizierte Medium ermöglichen. Die genauen rechtlichen Grundlagen finden sich im Strafgesetzbuch sowie dem Jugendschutzgesetz. Spiele, die nicht von der USK geprüft wurden, werden so behandelt wie Titel mit der Einstufung „Keine Jugendfreigabe". Wird ein Paket, das von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien indizierte Spiele oder Filme enthält, vom Zoll kontrolliert, kann es aufgehalten werden. In diesem Fall müssen Sie als Käufer und Empfänger beim Zollamt einen Altersnachweis erbringen, um Ihre Volljährigkeit zu bestätigen. Bei Zuwiderhandlung behält der Zoll das Paket ein und informiert die zuständige Staatsanwaltschaft, die wiederum darüber entscheidet, ob ein Strafverfahren eingeleitet wird. ❑

FAZIT

Importware

Es zeigt sich, dass man, wenn man die eventuell längeren Lieferzeiten in Kauf nimmt und international ausführlich Preise vergleicht, mit Importen wirklich Geld sparen kann. Sie sollten allerdings immer im Auge behalten, was und wie viel Sie einkaufen, denn mit dem Gedanken an die Ersparnis im Hinterkopf landen manchmal auch Artikel im virtuellen Warenkorb, die man mit etwas Geduld und Schnäppchenjagd auch in Deutschland zu einem guten Preis bekommen würde – ohne den Mehraufwand der Auslandsbestellung.



SPIELVERDERBER | Stürzt der PC wegen Virenbefall oder Software-Problemen ab, ist eine Reparatur oft einfach. Bleibt der Bildschirm einfach schwarz, fällt die Wiederbelebung aufwendig aus.

Erste Hilfe am PC

Von: Henner Schröder

Der Absturz eines Programms lässt sich verschmerzen. Was aber, wenn der PC gar nicht mehr starten will?

„Mein Rechner startet nicht!" – Die meisten von uns haben aus ihrem Bekanntenkreis schon einmal diesen Hilferuf vernommen oder selbst vor einem schwarz bleibenden Bildschirm gesessen. Während sich Abstürze durch instabile Software oder Bedienfehler oft relativ leicht vermeiden lassen, ist einem gänzlich streikenden System schon schwerer beizukommen. Dieser Artikel hilft bei der Eingrenzung und Lösung solcher Probleme.

PROBLEM:
Beim Betätigen des Einschaltknopfes passiert gar nichts.

LÖSUNG:
Dieses Problem hat meist eine simple Ursache: Vielleicht ist das Netzteil oder die Steckdosenleiste nicht eingeschaltet. Oft mangelt es auch an der Verbindung zwischen Netzteil und Hauptplatine, der 24-polige ATX- und der 4- bis 8-polige 12-Volt-Stecker müssen in den passenden Buchsen sitzen. Möglicherweise ist auch der Stromschalter des Rechnergehäuses nicht mit den passenden Pins auf der Platine verbunden. Prüfen Sie alle Kabelverbindungen, bezüglich der richtigen Platzierung der winzigen Schalter- und LED-Stecker konsultieren Sie das Handbuch. Zuweilen ist auch der Einschaltknopf defekt, dann können Sie den Reset-Schalter samt Kabel mit den Power-Pins verbinden und den Rechner darüber einschalten; die beiden Pins mit einem Schraubendreher kurzzuschließen, hilft als Notlösung auch, wenn der Mainboard-Hersteller nicht ohnehin einen Stromschalter auf der Platine untergebracht hat.

Wenn alles richtig verkabelt ist, der Rechner aber dennoch keinen Mucks von sich gibt, ist höchstwahrscheinlich das Netzteil, die Hauptplatine oder der Prozessor defekt – wäre es eine andere Komponente wie der Arbeitsspeicher, müsste sich zumindest etwas regen. In dem Fall bleibt Ihnen nichts weiter übrig, als diese drei Komponenten nach und nach auszutauschen oder in einem Zweitrechner zu testen. Fangen Sie dabei mit dem Netzteil an und machen Sie mit der Platine weiter, sie sind die wahrscheinlichsten Ursachen; heutige Prozessoren geben nur selten den Geist auf, sofern sie stets innerhalb ihrer Spezifikationen betrieben werden. Ein prüfender Blick auf Sockel und Pins schadet aber nicht.

PROBLEM:
Lüfter und Platte starten, der Bildschirm bleibt aber dunkel.

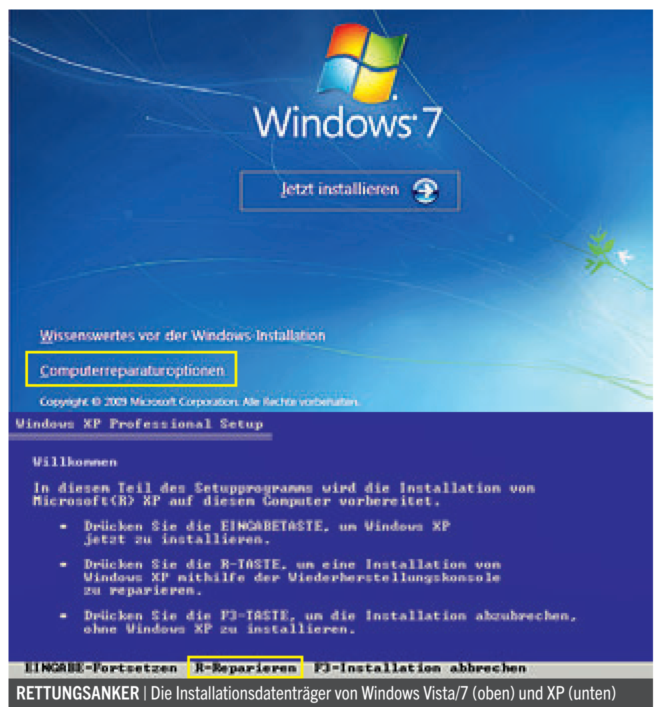
WAS TUN BEI EINEM BLUESCREEN?

```
Es wurde ein Problem festgestellt. Windows wurde heruntergefahren, damit der
Computer nicht beschädigt wird.

DRIVER_IRQL_NOT_LESS_OR_EQUAL

Wenn Sie diese Fehlermeldung zum ersten Mal angezeigt bekommen,
sollten Sie den Computer neu starten. Wenn diese Meldung
weiterhin angezeigt wird, müssen Sie folgenden Schritten
folgen:
```

Ein Stoppfehler, der durch einen blauen Bildschirm mit weißer Schrift – den sogenannten Bluescreen oder BSOD – angezeigt wird, weist fast immer auf ein Hardware-Problem hin, also einen Defekt, eine falsche Konfiguration oder inkompatible Treiber. Einen Hinweis auf die genaue Ursache liefert der Bluescreen selbst, doch lesen können Sie ihn nur, wenn Windows nicht sofort einen Neustart durchführt; diese Option muss in den erweiterten Systemoptionen unter „Starten und Wiederherstellen" abgeschaltet sein, was Sie mit Glück im abgesicherten Modus nachholen können. Der Bluescreen gibt in der zweiten Zeile die Art des Fehlers und unter „Technische Information" einen Code an, der bei der Recherche hilft; darunter finden Sie oft die verantwortliche Datei: „ati2dvag.dll" steht für den Radeon-Treiber, „nv4_disp.dll" weist auf ein Geforce-Problem hin. Meist liegt die Ursache aber in defektem RAM oder einer falschen Konfiguration des ATA-Hostadapters: So mag es Windows nicht, wenn Sie den ATA-Modus nach der Installation von „IDE" auf „AHCI" ändern.



RETTUNGSANKER | Die Installationsdatenträger von Windows Vista/7 (oben) und XP (unten) leisten mit den Computerreparaturoptionen Erste Hilfe, wenn das System nicht mehr startet.

DIE WIEDERHERSTELLUNGSKONSOLE

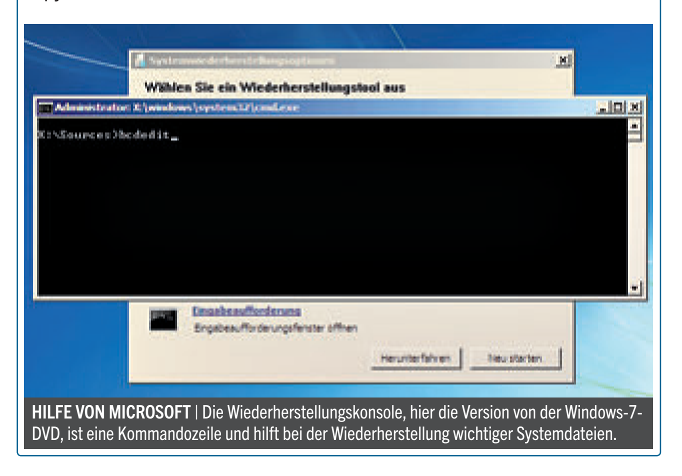
Falls die Hardware in Ordnung ist und automatische Windows-Reparaturfunktionen nicht weiterhelfen, müssen Sie selbst Hand anlegen. Sowohl XP als auch Vista und 7 erlauben den Start einer Kommandozeile vom Installationsdatenträger aus, in der mächtige Befehle für die Rettung der Windows-Installation zur Verfügung stehen. Im Setup von Vista/7 klicken Sie dafür nach der Wahl der Windows-Installation unter „Computerreparaturoptionen" auf „Eingabeaufforderung". Im XP-Setup drücken Sie im ersten Fenster die Taste „R" und wählen anschließend die Installation aus, dann werden Sie aufgefordert, das Administrator-Passwort einzugeben – wenn es keines gibt, reicht ein Druck auf „Enter". Dann ist die Wiederherstellungskonsole bereit.

Viele aus DOS-Zeiten und von der Windows-Eingabeaufforderung bekannte Kommandos stehen auch hier zur Verfügung, etwa „copy"/„xcopy" (ohne die Anführungszeichen) zum Kopieren, „del" zum Löschen oder „ren" zum Umbenennen von Dateien und Ordnern; mit „cd" wechseln Sie das Verzeichnis, mit „dir" rufen Sie den Inhalt des gewählten Ordners ab. Allerdings können Sie nicht auf beliebige Daten zugreifen, sondern nur auf das Systemverzeichnis. Bei systemnahen Befehlen, die für die Reparatur unwilliger Installationen nützlich sind, ist zwischen XP und Vista/7 zu unterscheiden, die wichtigsten Befehle für die drei Systeme finden Sie in der folgenden Tabelle.

	Windows XP	Windows Vista/7
Neuen Startsektor erstellen	fixboot	bootrec /fixboot
Neuen MBR schreiben	fixmbr	bootrec /fixmbr
Bootmanager-Konfiguration	bootcfg	bcdedit
Installationen suchen	bootcfg /scan	bootrec /scanos
Bootmanager erneuern	bootcfg /rebuild	bootrec /rebuildbcd
Partitionsverwaltung	diskpart	diskpart
Laufwerksprüfung	chkdsk [Laufwerk] /r	chkdsk [Laufwerk] /r
Treiber/Dienste auflisten	listsvc	- (nur per regedit)
Treiber/Dienste aktivieren	enable [Name]	- (nur per regedit)
Treiber/Dienste deaktivieren	disable [Name]	- (nur per regedit)
Kommandozeile schließen	exit	exit

Sie können sich zu jedem Befehl einen kurzen Hilfstext und die möglichen Parameter anzeigen lassen: Unter XP geben Sie „help [Befehlsname]" ein (also zum Beispiel „help bootcfg"), unter Vista/7 lautet das entsprechende Kommando „[Befehlsname] /?". Besonders nützlich sind die Befehle „fixboot", „fixmbr" und „bootcfg /rebuild" respektive ihre Vista/7-Äquivalente; im Falle einer nicht mehr startenden Windows-Installation sollten Sie diese drei als Erstes ausprobieren, am besten einzeln und in dieser Reihenfolge. Vorsicht: Sollte parallel eine neuere Windows-Version oder etwa Linux installiert sein, lässt sich dieses System danach nicht mehr starten, nur ältere Windows-Versionen werden vom Setup erkannt und in das neu erstellte Startmenü eingebunden.
Über die Wiederherstellungskonsole können Sie auch die wichtigsten Systemdateien reparieren, die den Windows-Start in Gang setzen. Unter Vista und 7 ist dies nur der Bootmanager BOOTMGR, der über die automatische Reparaturfunktion oder den Konsolenbefehl „bootrec /rebuildbcd" wiederhergestellt wird. XP braucht jedoch gleich drei Dateien, von denen nur die boot.ini über einen Befehl („bootcfg /rebuild") neu erstellt werden kann. Sollten auch die beiden anderen wichtigen Startdateien ntdetect.com und NTLDR fehlen, müssen Sie diese von der Setup-CD auf die Systempartition kopieren. Dazu geben Sie folgende Befehle ein, wobei d: für Ihr optisches Laufwerk und c: für die Windows-Partition steht und Ihren Laufwerksbuchstaben angepasst werden muss:

```
copy d:\i386\ntldr c:\
copy d:\i386\ntdetect.com c:\
```



HILFE VON MICROSOFT | Die Wiederherstellungskonsole, hier die Version von der Windows-7-DVD, ist eine Kommandozeile und hilft bei der Wiederherstellung wichtiger Systemdateien.

LÖSUNG:

Dafür kann es viele Ursachen geben. Hilfreich bei der Diagnose ist der Systemlautsprecher, der manchmal direkt auf der Platine, meist aber im Gehäuse sitzt und per Kabel mit den entsprechenden Pins verbunden werden muss: Er gibt mit akustischen Signalen nach dem Einschalten an, ob das BIOS den Selbsttest (Power On Self Test, kurz POST) überstanden hat oder ob es ein Problem mit einer Komponente gibt. Ein kurzer Piepston bedeutet in der Regel einen bestandenen POST, danach übergibt das BIOS ans Betriebssystem. Bleibt der Bildschirm dunkel, obwohl Lüfter und Laufwerke aufdrehen und das BIOS einen zuversichtlichen Piepser abgibt, liegt das Problem an der Bildausgabe: Prüfen Sie, ob das Monitorkabel auf beiden Seiten feststeckt. Wenn der Bildschirm mehrere Eingänge hat, schalten Sie manuell zwischen diesen um und probieren Sie alle Ausgänge der Grafikkarte inklusive TV-Ausgang durch; verfügt Ihre Hauptplatine über einen Onboard-Grafikchip, liefert dieser vielleicht ein Signal. Denkbar ist auch ein defektes Monitorkabel.

Gibt der Lautsprecher hingegen etwas anderes als einen kurzen Piepston von sich, fällt das Problem gravierender aus: Irgendeine Komponente ist nicht richtig eingesteckt, angeschlossen, defekt oder fehlt ganz. Die Bedeutung der Tonfolge variiert je nach BIOS-Lieferanten, Genaueres verrät auch hier das Handbuch Ihrer Hauptplatine. Meist reicht aber ein Blick in den Rechner, um die Ursache zu finden: Nicht richtig arretierte Speichermodule sowie Grafikkarten ohne PCI-Express-Stromstecker sind die häufigsten Gründe für ein Piepskonzert. Die Fehlerquelle muss aber nicht mechanischen Ursprungs sein, im Redaktionsalltag verhindern oft falsche BIOS-Einstellungen den Rechnerstart, vor allem nach dem Wechsel der CPU – dann hilft ein Zurücksetzen der Einstellungen mittels CMOS-Reset, meist zu erreichen über einen kleinen Taster oder eine Steckbrücke auf der Platine. Dafür müssen Sie meistens den Rechner vom Stromnetz trennen, die genaue Prozedur ist im Mainboard-Handbuch erläutert.

PROBLEM:

Der Startvorgang bricht mit einer BIOS-Fehlermeldung ab.

LÖSUNG:

Die meisten POST-Fehlermeldungen haben banale Ursachen: Entdeckt das System keinen Prozessorlüfter am dafür vorgesehenen Anschluss, gibt es einen „CPU Fan Error" aus; wenn keine Tastatur angeschlossen ist, meldet es einen „Keyboard Error". Beides lässt sich denkbar schnell beheben, Sie können die Meldungen im BIOS-Setup auch deaktivieren. Informationen über einen „CMOS Checksum Error" hängen meist mit einer leeren oder fehlenden BIOS-Batterie zusammen. „Chassis intruded" ist zu lesen, wenn das Gehäuse geöffnet wurde, während der PC abgeschaltet war; dies teilt ein kleiner Schalter dem BIOS mit, der sich aber meist nur in Komplettrechnern findet. Auch diese Warnmeldung können Sie im Setup abschalten. Meistens unkritisch sind auch Meldungen, welche den Prozessor zum Thema haben, zu sehen etwa nach der Übertaktung oder dem Tausch des Prozessors: Oft müssen Sie die prozessorrelevanten Einstellungen im BIOS-Setup prüfen und gegebenenfalls anpassen, für die volle Unterstützung eines neuen Chips ist oft ein BIOS-Update nötig.

Kritischer ist der Hinweis auf ein fehlendes Startlaufwerk. Nach erfolgreichem Selbsttest versucht das BIOS die Übergabe ans erste Bootlaufwerk, findet es keines, gibt es eine Fehlermeldung aus, etwa „Select proper boot device". Das kann schlicht bedeuten, dass Ihre Festplatte nicht richtig angeschlossen oder leer ist, weil die Installation noch bevorsteht. Falls nicht, schalten Sie den Rechner ab und stecken das SATA-Kabel in eine andere Buchse, die nach Möglichkeit zu einem anderen ATA-Hostadapter gehört, meist zu erkennen an der Farbe. Der nächste Lösungsschritt führt Sie erneut ins BIOS-Setup: Stellen Sie dort sicher, dass der Hostadapter (im Falle von PATA meist „IDE-Controller" genannt) aktiviert ist und alle Laufwerke erkennt. Wenn ja, werfen Sie einen Blick auf die Bootreihenfolge, das Systemlaufwerk sollte an erster Stelle stehen. Nützt alles nichts, ist das Laufwerk – meist die Festplatte – vielleicht einfach defekt, Gewissheit verschaffen Hilfsprogramme wie der Hitachi Drive Fitness Test. Was Sie tun können, wenn technisch alles in Ordnung ist und das Betriebssystem trotzdem nicht startet, verrät der Abschnitt „Windows streikt".

PROBLEM:

Der Rechner schaltet sich beim Hochfahren immer wieder ab oder startet neu.

LÖSUNG:

Dieses Problem ist meist auf überhitzte oder unterversorgte Komponenten zurückzuführen. So kann das Netzteil defekt oder zu schwach sein, um die kurzzeitige Volllast beim Hochfahren mit stabilen Spannungen zu stützen; dann hilft nur ein Tausch. Oft ist auch mangelnde Prozessorkühlung der Grund, moderne CPUs reagieren auf Überhitzung zum Schutz ihrer Schaltkreise mit Selbstabschaltung. Falls Sie es zumindest kurz ins BIOS-Setup schaffen, schauen Sie dort unter „Hardware Monitor" nach der Prozessortemperatur; ist sie zu hoch, prüfen Sie die Funktion aller Lüfter und den Sitz des Prozessorkühlers. Montieren Sie diesen im Zweifelsfall noch einmal neu: Manchmal hat er keinen Kontakt zum Prozessor, oft wird auch die Wärmeleitpaste vergessen oder die Schutzfolie auf dem Kühlerboden belassen.

Auch für spontane Neustarts während des Hochfahrens können Stromversorgung und Thermik verantwortlich sein – oder der Arbeitsspeicher: Führt das System ohne erkennbares Muster an unterschiedlichen Stellen des Startvorgangs Resets durch und schafft es manchmal nach vielen Versuchen sogar den Start des Betriebssystems, ist wahrscheinlich defekter Arbeitsspeicher schuld. Entfernen Sie einzelne Riegel oder prüfen Sie die Module mit Testprogrammen wie Memtest.

PROBLEM:

Der Windows-Start endet mit einer Fehlermeldung.

LÖSUNG:

Startet eine vormals funktionierende Windows-Installation trotz intakter Hardware nicht mehr, liegt dies oft an fehlerhaften Systemdateien. Auch ein überschriebener Master Boot Record führt dazu, dass Windows nicht mehr startet: Der MBR ist der erste Datenblock eines bootfähigen Laufwerks und enthält neben der Partitionstabelle einen Verweis auf den Bootloader, der wiederum den Betriebssystem-Kernel startet. Der Bootloader, der bei XP NTLDR und unter Vista/7 BOOTMGR heißt, liegt versteckt auf der Startpartition (meist C:) – wird er gelöscht, verweigert Windows den Start.

Windows Vista und 7 machen es Ihnen leicht, solche Probleme zu lösen: Legen Sie die Setup-DVD ein und starten Sie davon, gegebenenfalls ist dafür eine Änderung der Bootreihenfolge im BIOS nötig (Option „Boot Sequence"). Klicken Sie im ersten Fenster nicht auf „Installieren", sondern auf „Computerreparaturoptionen". Nun sucht das Programm nach einem installierten Betriebssystem und bietet gegebenenfalls gleich die Reparatur desselben an; tut es das nicht, starten Sie die Heilung manuell über „Systemstartreparatur". Mit etwas Glück klappt der Windows-Start danach wieder, falls nicht, kommen Sie vielleicht über die Wiederherstellungskonsole weiter. Unter XP ist dies die einzige Lösung (siehe Kasten auf voriger Seite).

Hilft das nicht, brauchen Sie Windows nicht gleich neu zu installieren. Die Setup-DVD von Vista/7 bietet zwei weitere Rettungswege an, Systemwiederherstellung und Systemabbild-Wiederherstellung. Ersteres stellt einen älteren Stand von Systemdateien und Treibern wieder her, entsprechende Wiederherstellungspunkte legt Windows automatisch jeden Tag und vor der Installation von Treibern an. Diese Einstellungen ändern und eigene Punkte erstellen Sie (solange der PC noch läuft) über „Sicherung und Wiederherstellen" in der Systemsteuerung. Die Systemabbild-Wiederherstellung von Vista (dort „Complete PC-Sicherung", nur Business/Ultimate) und 7 stellt ein zuvor angelegtes Image der ganzen Systempartition wieder her, dabei gehen eigene Dateien auf dem Laufwerk verloren.

Auch XP kennt die Systemwiederherstellung, die Setup-CD gibt aber keinen Zugriff darauf. Nach einem fehlerhaften Start bietet XP meist aber selbst die Wiederherstellung an, alternativ können Sie das System im abgesicherten Modus zurücksetzen: Drücken Sie dafür während des Startvorgangs „F8". Dieser Modus bietet sich in allen Windows-Versionen für Reparaturen etwa bei Treiberproblemen an, bei völlig zerstörten Systemdateien startet er auch nicht mehr. Eine Image-Funktion beherrscht XP von sich aus nicht, dafür brauchen Sie Zusatzsoftware wie das kostenlose Macrium Reflect Free. Steht kein Image bereit, bietet die XP-CD mit der Reparaturinstallation eine letzte Lösung. Dabei bleiben Ihre eigenen Dateien erhalten, Updates gehen jedoch verloren. Dazu drücken Sie im Setup „Enter"; anschließend starten Sie die Reparaturinstallation per „R"-Taste, sofern das Programm ein XP auf Ihrer Platte findet. Vista und 7 kennen diese Funktion nicht.

PROBLEM:

Windows stürzt kurz nach dem Anmeldebildschirm ab.

LÖSUNG:

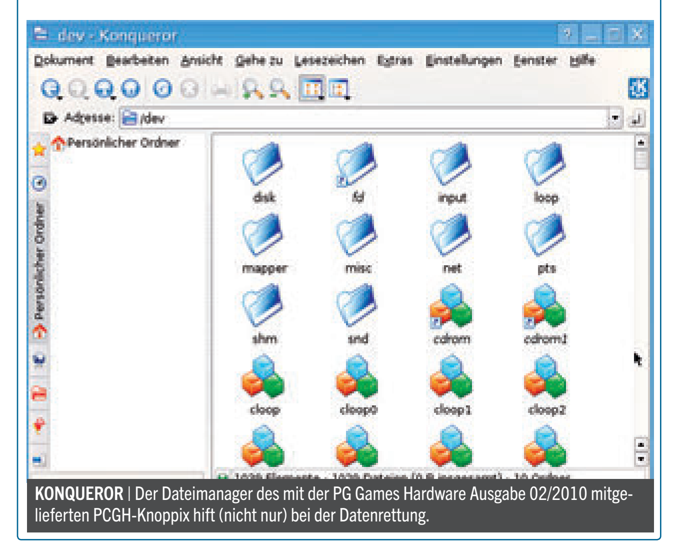
Wenn Windows es nur bis zum Anmeldebildschirm schafft, liegt dies meist an einem fehlerhaften Treiber, Dienst oder Autostart-Programm – sofern der Absturz immer zum gleichen Zeitpunkt auftritt, denn unregelmäßiges Verhalten deutet dann doch eher auf einen Hardware-Fehler wie defekten Arbeitsspeicher hin. Auch USB-Peripherie wie USB-Speichermendien oder -HUBs kann solche Abstürze verursachen, entfernen Sie daher alle angeschlossenen Geräte. Ist die Software schuld, sollten Sie dieses Problem temporär umgehen können, indem Sie Windows durch das Halten der F8-Taste beim Startvorgang in den abgesicherten Modus schicken. Dort schalten Sie per Systemkonfigurationsprogramm („msconfig") sämtliche Autostart-Einträge und alle Dienste ab, die nicht von Microsoft stammen. Sollte Windows gar nicht mehr starten, können Sie auch über die Wiederherstellungskonsole gezielt Treiber und Dienste deaktivieren; mehr dazu im Kasten auf der vorigen Seite. ❑

RETTUNG VON DER DVD

PCGH-Knoppix 5.3
<- Zurueck ins Hauptmenue
Arbeitsspeicher-Tools
CPU-Tools
Festplatten-Tools
DOS Boot Disks

Eine CD oder DVD mit einem Live-Betriebssystem hilft auch dann, wenn Windows nicht mehr startet. Einfach zu bedienen ist Bart's PE, das Microsofts Kommandozeilen-Umgebung Windows PE um eine grafische Oberfläche erweitert. Bart's PE startet von CD und ähnelt XP, unter anderem enthält es den Windows Explorer für Dateioperationen – praktisch vor allem für die Datenrettung – und Regedit für Arbeiten an der Registry, es lässt sich aber um viele weitere Programme erweitern. Eine PE-CD müssen Sie selbst erstellen, das nötige Tool sowie eine Anleitung finden Sie unter www.nu2.nu/pebuilde.

Eine Alternative ist Linux, das es auch als Live-Ausführung für den Start von CD/DVD gibt. Empfehlenswert ist Ubuntu, weil es mit großer Hardware-Kompatibilität und guter Software-Ausstattung glänzt. Falls kein Zweitrechner fürs Brennen einer Rettungs-Disc bereitsteht, können Sie auch die zweite Seite der mit der Ausgabe 02/2010 der PC Games Hardware ausgelieferten PCGH-DVD einlegen und von ihr booten: Darauf finden Sie ein für die Datenrettung konzipiertes Knoppix-Linux, das nicht nur den Zugriff auf Ihre Dateien und aufs Internet ermöglicht, sondern auch Werkzeuge wie einen Virenscanner und ein Brennprogramm enthält. Wichtig: Um auf Festplatten zu schreiben, müssen Sie sie unter Linux erst einbinden. Dies erledigen Sie über das Kontextmenü (Rechtsklick auf das Laufwerkssymbol). Neben Knoppix enthält die DVD über ein vorgeschaltetes Startmenü (siehe Bild oben) auch einige direkt startfähige Programme wie den Hitachi-Festplattentest und den Speicherprüfer Memtest86+, die bei Verdacht auf einen Platten- respektive Speicherdefekt Gewissheit verschaffen.



KONQUEROR | Der Dateimanager des mit der PG Games Hardware Ausgabe 02/2010 mitgelieferten PCGH-Knoppix hift (nicht nur) bei der Datenrettung.


EBENBÜRTIG | Geht es alleine um den Detailgrad der Optik, kann es Two Worlds 2 locker mit der mächtigen Konkurrenz aufnehmen.

Two Worlds 2: Die Technik im Detail

Von: Frank Stöwer

Kann sich der zweite Two-Worlds-Teil in puncto Technik gegen Dragon Age, Risen und Mass Effect 2 behaupten?

Der Entwickler Reality Pump (**Earth 2160**, **Two Worlds**) ist bekannt dafür, seinen Spielen eine selbst programmierte Basistechnologie zu spendieren. Zum einen soll die Optik zeitgemäß und vor allem besser ausfallen als bei der Konkurrenz. Zum anderen entwickelt man seit dem ersten **Two Worlds**-Teil nicht nur für den PC als Plattform, sondern arbeitet parallel auch an Konsolenversionen – im Fall von **Two Worlds 2** sogar an einer Variante für Apples Mac. Aus diesem Grund stand auch zu Entwicklungsbeginn des **Two World**-Nachfolgers fest, dass eine neue Engine her muss. Deren Vorzüge sind unter anderem eine moderner Renderer sowie eine Mehrkernunterstützung.

„Neuer Teil, neue Engine“, nach diesem Motto schickte Reality Pump die Engine von **Two Worlds** in Rente und entwickelte für den Nachfolger ein neues technisches Fundament. Das Team war sich einig, dass es bei der für das zweite Quartal dieses Jahres geplanten Veröffentlichung nicht mehr zeitgemäß sein werde, wenn sich Vegetation aufrollt oder Objekte einfach aufpoppen. Mit der neuen Graphics Rendition And Creation Engine (GRACE) sei man dagegen in der Lage, die Möglichkeiten der aktuellen Hardware-Generation auszunutzen.

Ein weiterer Grund für einen technischen Neuanfang war die Tatsache, dass Mehrkern-Prozessoren im Jahre 2007, als **Two Worlds** auf den Markt kam, unter PC-Spielern bei Weitem noch nicht so verbreitet waren wie heute. Mittlerweile ist diese Technologie allerdings Standard, so wurde auch ein komplettes Redesign der Engine notwendig, um keine Prozessorleistung zu verschwenden und völlig neue Spielerfahrung anbieten zu können.

Von den bisher präsentierten Screenshots ausgehend, kann **Two Worlds 2** in puncto Grafik den aktuellen Konkurrenten **Risen**, **Dragon Age** oder **Mass Effect 2** auf jeden Fall das Wasser reichen. Verantwortlich für die gelungene visuelle Präsentation ist der Renderpart der neuen Engine, der das Deferred-Rendering-Verfahren nutzt. Diese Technik ermöglicht es, eine unbegrenzte Anzahl an Lichtquellen zu

UNGEWÖHNLICH VIEL PHYSIK

Two Worlds 2 bietet dem Rollenspieler ein hochwertige Physiksimulation, die nicht nur die Grafik aufwertet, sondern auch das Spielgeschehen beeinflusst.

Das technische Fundament für die Physik-Spielereien ist Nvidias Physx-Engine, deren Unterstützung für eine per Grafikchip berechnete Physik im zweiten **Two Worlds**-Teil vorhanden ist. Ihre umfangreichen Erfahrungen mit Physx setzen die Entwickler so ein, dass der Spieler sehr viel mit der Spielwelt und den darin befindlichen Objekten realitätsnah experimentieren und interagieren kann. Nicht nur Gegenstände wie Kisten, Fässer oder Zauber besitzen physikalische Eigenschaften, die in das Gameplay eingreifen. Das Physiksystem erstreckt sich auch auf scheinbar kleine Dinge im Spiel: Seile, Ketten, Kleidungsstücke und sogar die Haare der Charaktere bewegen sich absolut realistisch und reagieren auf Außeneinwirkung.

INTERAKTIV | Gegenstände wie Fässer oder Kisten können als Kletterhilfe oder Waffen benutzt werden.





implementieren und schicke Effekte wie volumetrisches Licht, Nebelbänke oder Atmospheric Scattering (Lichtstreuung in der Atmosphäre) zu realisieren. Im Allgemeinen wird beim Deferred-Rendering das finale Bild aus vielen Einzelbildern wie mehreren Maps für die Beleuchtung, Schattierung sowie die Normal- und Specular-Map zusammengesetzt.

Zu den weiteren Rendertricks, die Reality Pump für GRACE verspricht gehören: FP16-HDR, Parallax-Occlusion-Mapping, Umgebungsverschattung (Screen Space Ambient Occlusion), Tiefenunschärfe und Tone-Mapping (Iris Adaption). Ebenfalls erfreulich: alle aufgezählten Effekte können von einer Shader-Modell-3-Grafikkarte dargestellt werden, da laut Studien der Macher noch viele Rollenspiel-Fans eine Shader-3-Karte besitzen.

Die Mehrkern-Optimierung der Engine ist zwar noch nicht abgeschlossen, trotzdem skaliert GRACE schon jetzt sehr gut mit Multicore-CPUs. Wie uns der leitende Engine-Programmierer Mariusz Szaflik in einem Interview erklärt, werden aktuell zwei und vier Kerne unterstützt, dann erfolgt eine Hochskalierung (Upscaling) auf bis zu acht Kerne, wobei ein Achtkerner das Optimum bei der Leistung und der Lade-Balance erzielt. Wie bei vielen modernen, mehrkernkompatiblen Leistungszentralen kommt auch bei GRACE ein Task-Planer, der sogenannte System-Scheduler, zum Einsatz, um den Kernen die einzelnen Threads (Ausführungsstränge) zuzuordnen.

In der Praxis läuft das wie folgt ab: Es werden immer so viele Threads kreiert, wie Kerne vorhanden sind, und die Rechenaufgaben (Processing-Workflows) auf die verschiedenen Spielmodule verteilt. Laut Engine-Chef Mariusz Szaflik benötigen Rollenspiel-Fans für **Two Worlds 2** mindestens einen Prozessor mit zwei Kernen, um die volle Grafikpracht darstellen zu können, da Rendering und Gameplay in getrennten Threads ablaufen. Stünden allerdings noch mehr Kerne zur Verfügung, könne man bestimmte Arbeitsabläufe wie beispielsweise die Sound-Engine oder das Laden von Objekten (Object-Loading) auf diese Kapazitäten auslagern.

Aktuell besitzt die von der Grafikschnittstelle (API) unabhängige Engine eine OpenGL-, DX9- und DX10-Unterstützung. Ob auch eine DX11-Variante integriert wird, ist zum jetzigen Stand der Entwicklung noch nicht abzuschätzen. Für die Reality Pump Studios steht bis jetzt lediglich fest, dass DX11 noch eine relativ neue Technologie ist, die im Vergleich zu DX9 oder DX10 momentan noch eine sehr kleine Nutzerbasis hat. Grafikriese Nvidia hat beispielsweise bis dato noch keine DX11-Karte veröffentlicht und ATI beziehungsweise die Platinenhersteller können die DX11-fähigen HD58xx-Karten kaum nachliefern.

Es ist höchstwahrscheinlich davon auszugehen, dass es die Entwickler bei einer DX9- und DX10-Unterstützung belassen. Man ist allerdings stolz darauf, einen Weg gefunden zu haben, der beide Techniken zusammen mit der OpenGL-API für den Mac in einer Engine vereint. Dabei liefert die DX10-Variante Besitzern eines kompatiblen 3D-Beschleunigers eine bessere Kantenglättung und zusätzlich Post-Processing-Effekte.

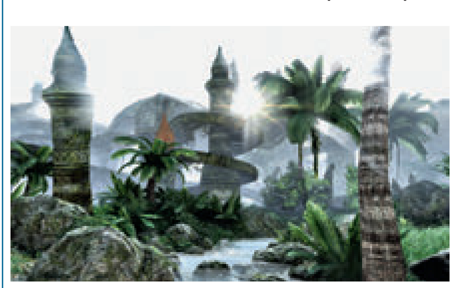
Eine typische Cross-Platform-Entwicklung brauchen Genre-Liebhaber trotz geplanter Konsolenversionen für die Xbox 360 und PS3 nicht zu fürchten. Wie uns Entwickler Mariusz Szaflik versichert, werde bei Reality Pump nicht portiert, sondern für jede der vier Plattformen parallel und individuell entwickelt und das Potenzial der jeweiligen Hardware voll ausgeschöpft. ❑



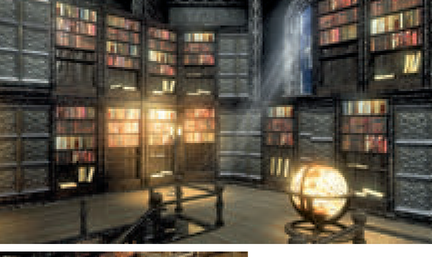
REALISTISCH | Der Soft-Partikel-Effekt ermöglicht die 3D-Darstellung von Partikeln. Diese wirken dann räumlich.

DIE OPTIK MUSS STIMMEN

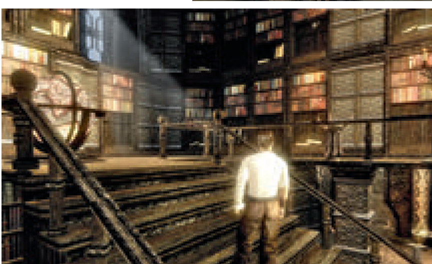
Um das Rollenspielvergnügen optisch ansprechender als die Konkurrenz zu inszenieren, war es für den Entwicker Reality Pump Ehrensache, moderne Rendertechniken einzusetzen. Hier ein paar Beispiele:



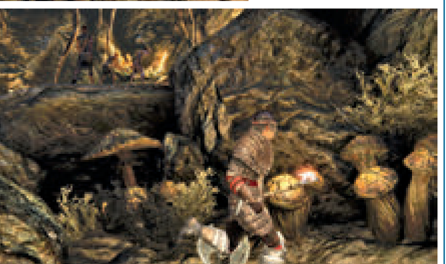
◀ **FP16-HDR** | Anders als beim Überstrahleffekt (Bloom) kann mit dieser Beleuchtungstechnik der Dynamikumfang der Lichtdarstellung erweitert und so das Licht mit verschiedenen Helligkeitsstufen dargestellt werden. Dadurch sind auch Effekte wie Eye-Adaptation (siehe unten) möglich.



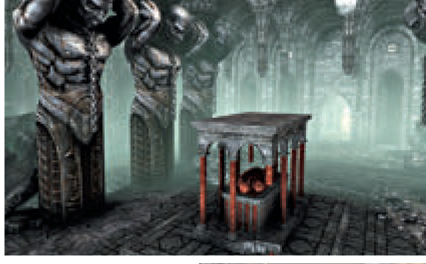
▶ **VOLUMETRISCHES LICHT** | Mit diesem Rendertrick werden Lichtkegel dargestellt. Normalerweise sind Lichtstrahlen unsichtbar, werden aber sichtbar, wenn sie durch Nebel, Dunst oder Staub zerstreut wurden. Die gerenderten Lichtstrahlen verpassen einer Szene ein hohes Maß an Realismus.



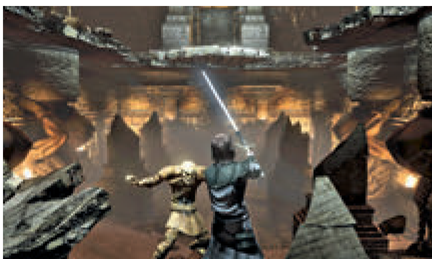
◀ **EYE-ADAPTATION** | Dieser Effekt bildet die Reaktion des menschlichen Sehnervs ab. Dabei werden die allgemeine Helligkeit, der Kontrast sowie andere Messwerte in der aktuellen Szene berechnet. Anschließend kann das Bild dann sehr realistisch wiedergegeben werden.



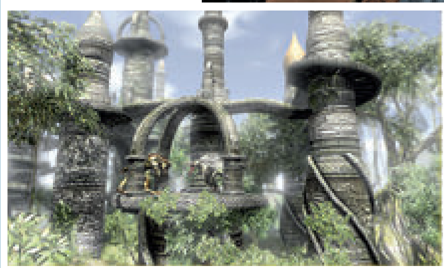
▶ **PARALLAX OCCLUSION MAPPING** | Wie Normal-Mapping simuliert auch Parallax Occlusion Mapping Oberflächen- und Tiefendetails per Textur, ohne dass zusätzlich Geometrie zum Einsatz kommt. Des Weiteren erzeugt diese Rendertechnik auch Schatten.



◀ **SCREEN SPACE AMBIENT OCCLUSION** | Umgebungsverschattung sorgt für eine wirklichkeitsnahe Schattendarstellung. Es wird festgelegt, wie viel Licht durch Objekte verdeckt wird. Das wirkt sich auf die Schatten aus, die durch Lichtabsorptionen dunkler ausfallen (siehe Schatten an den Statuen).



▶ **VOUMETRISCHER NEBEL** | Bei dieser sehr wirklichkeitsgetreuen Nebeldarstellung verändert sich die Dichte des Nebels. Je näher sich der Nebel am kalten Boden befindet, umso dichter ist seine Konsistenz. Je weiter er vom Boden entfernt ist, desto dünner fallen die Schwaden aus.



◀ **TIEFENUNSCHÄRFE** | Auch hier dient die Realität als Vorbild: Fokussiert eine Kamera oder das Auge einen Gegenstand in der Nähe, werden Objekte im Hintergrund nicht mehr als scharf wahrgenommen. Folglich sorgt dieser Post-Effekt dafür, dass weit entfernte Objekte unscharf dargestellt werden.

Das wird gespielt

Der Kreis der Erhabenen ist klein: Spiele, die Menschen dauerhaft an den Bildschirm fesseln.

Webcode: Gehen Sie auf www.pcgames.de und geben Sie dort den Code ein.

Gut gemachte Spiele faszinieren länger als bis zum Abspann. Durchdachte Titel finden ihren Halt in einer starken Community, die diese Produkte bereitwillig (und völlig kostenlos) mit Mods und Levels am Leben erhält. Diesen Monat empfehlen wir Ihnen neben unseren umfangreichen **Left 4 Dead**-Kampagnen **Arena of the Dead 2** und **Dead on Time 2** auch die **Warcraft 3**-Mod **Whispers in the Dark** und **Jacko2's Risen High-Res Texture-Pack**. Außerdem legen wir Ihnen unser großes Mod-Special zu **Crysis** ans Spielerherz. Fans von **Gothic 2** freuen sich über das umfangreiche Abenteuer **Karibik**. ❑

ALLE MODS AUF EINEN BLICK

	Ab-16-DVD	Ab-18-DVD	Extended-DVD
Crysis: Deep Cry	•	•	–
Crysis: Dungeon Crysis	•	•	–
Crysis: Pacifica	•	•	–
Crysis: Paradise Mod	•	•	–
Crysis: The Mutant Factor	•	•	–
Gothic 2: Karibik	•	•	–
Half-Life 2: Flesh	•	•	–
Killing Floor: Killing Strike	•	•	–
Killing Floor: Specimenation Versus	•	•	–
Left 4 Dead 2: Arena of the Dead 2	•	•	–
Left 4 Dead 2: Dead on Time 2	•	•	–
Neverwinter Nights 2: Blood Moon	•	•	–
Warcraft 3: Whispers in the Dark	•	•	–

+++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +

KILLING STRIKE

Das altehrwürdige **Counter-Strike** hängt Ihnen zum Hals raus, das Spielprinzip an sich reizt Sie aber noch immer? Dann werfen Sie einen Blick auf **Killing Strike**. Die Mod für **Killing Floor** lässt Sie wie in **Counter-Strike** in zwei Teams gegeneinander antreten und diverse actiongeladene Missionen erledigen. Dabei kommt allerdings **Killing Floor**-Atmosphäre auf und Sie nutzen auch die Waffen aus dem Horrorspiel. Eine gelungene Mischung.
Info: www.moddb.com/mods/killing-strike-counter-strike-type-mod

SPECIMENATION VERSUS

In der Rolle einer Polizeieinheit oder der Specimens treten Sie in der **Killing Floor**-Mod **Specimenation Versus** gegeneinander an. Durch die Horrorelemente der Specimens kommt ordentlich Gruselstimmung auf, von der Sie sich aber nicht ablenken lassen sollten. Denn das Multiplayer-Gefecht ist schnell und verzeiht keine Fehler – und nur Teamwork lässt Sie überleben und bringt Sie ans Ziel. Eine interessante Mod für alle Mehrspieler-Fans.
Info: www.moddb.com/mods/specimenation-versus

ALDURA CAMPAIGN

Star Wars Battlefront 2 gehört noch immer zu den beliebtesten Mehrspieler-Titeln. Nun erschien die Fan-Kampagne **Aldura Campaign**, auf der Sie sich auf drei durch eine Story miteinander verbundenen Karten bekämpfen.
Info: www.moddb.com/mods/aldura-campaign

GOTHIC 2

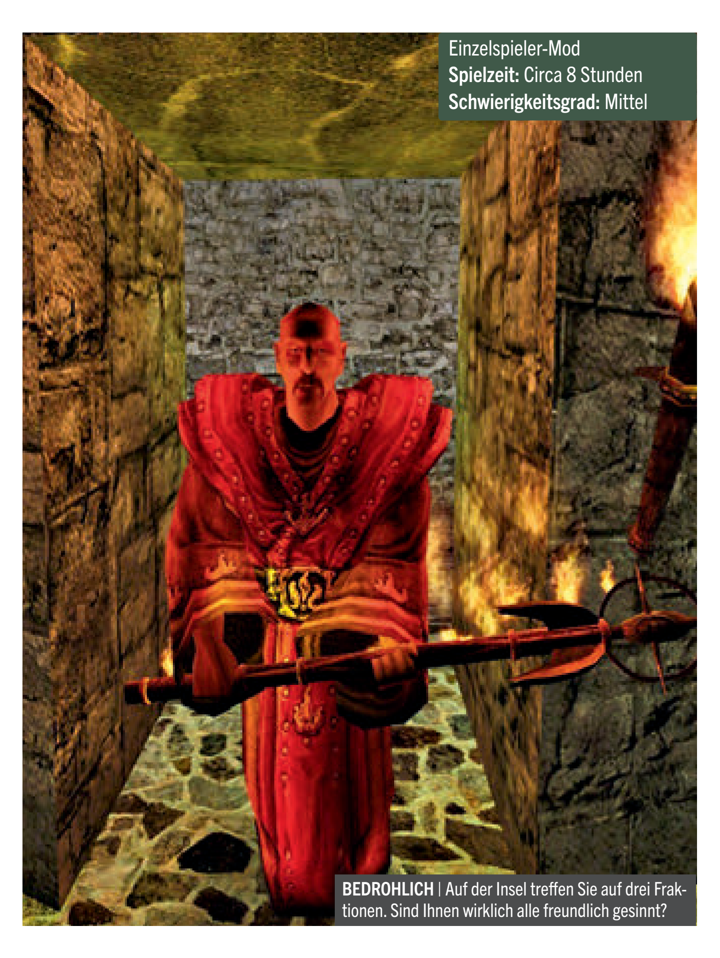
Karibik

Bis **Arcania: A Gothic Tale** erscheint, geht noch einige Zeit ins Land. Das ist aber kein Grund, auf neue Abenteuer in der Welt des Namenlosen Helden zu verzichten. In **Karibik** von René „Kurzer" Kirrbach verschlägt es Sie an einen bisher unbekannten Ort.

Sie schlüpfen in die Rolle eines Bürgers von Khorinis, der aufgrund der Bedrohung durch die Orks die Insel verlassen möchte. Ein Pirat bietet seine Hilfe an. Doch statt zum Festland bringt Sie dieser Halunke auf eine bisher unbekannte Insel. Hier trifft der Held auf drei Parteien: die Söldner, die Milizen und die Piraten. Es liegt an Ihnen, für welche der Fraktionen Sie sich entscheiden. Auf alle Fälle erwartet Sie ein umfangreiches und spannendes Abenteuer, das durch deutsche Sprachausgabe untermalt wird. Etwa acht Stunden benötigen Sie, um die fünf Welten zu bereisen und die 58 Missionen zu erledigen. Dabei treffen Sie auf über 100 neue Nichtspieler-Charaktere, die Leben in die hübsch designte Welt bringen. Selbstverständlich müssen Sie auch wieder zu den Waffen greifen und sich zahlreichen gefährlichen Monstern stellen, unter anderem den neuen Schildkröten.

Karibik fasziniert nicht nur durch den großen Umfang, sondern auch durch die Liebe zum Detail. Sie statten Ihren Helden mit neuen Rüstungen und sogar einem Schlagring aus. Selbst ein Intro und einen Abspannfilm, die sich durchaus sehen lassen können, erstellte Modder „Kurzer". **Karibik** fängt die Atmosphäre der **Gothic**-Spiele hervorragend ein und lässt Sie die Wartezeit auf einen echten Nachfolger vergessen. Als Fan von Piranha Bytes' Rollenspielserie sollten Sie sich dieses Abenteuer nicht entgehen lassen. *(ab)* ❑

Info: www.moddb.com/mods/karibik



Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 8 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Mittel

BEDROHLICH | Auf der Insel treffen Sie auf drei Fraktionen. Sind Ihnen wirklich alle freundlich gesinnt?

WARCRAFT 3: THE FROZEN THRONE

Whispers in the Dark



Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 3 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Mittel

GANZ SCHÖN DUNKEL | In der Finsternis der Raumstation fallen Aliens über den Helden her.

Etwas Schreckliches ist auf der Raumstation geschehen. Als der Funkkontakt mit der Erde abbricht, ist es natürlich an Ihnen, dort nach dem Rechten zu sehen. Schnell stellen Sie fest, dass sich Außerirdische hier breitgemacht haben und nun alles und jeden eliminieren wollen. Es bleibt Ihnen also nichts anderes übrig, als ums nackte Überleben zu kämpfen. Mit **Whispers in the Dark** von Sascha „Grievous1" Groß erkennen Sie **Warcraft 3: The Frozen Throne** nicht wieder. Das Geschehen spielt in einer düsteren Science-Fiction-Welt und erinnert an **Diablo**. Spannend! *(ab)* ❑

Info: www.moddb.com/mods/whispers-in-the-dark

+++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICK

BLOOD MOON
Als einige Kinder aus Ihrem Dorf entführt werden, machen Sie sich auf, nach den Vermissten zu suchen. Da die Hexe des Sumpfes verdächtigt wird, mit der Sache zu tun zu haben, statten Sie ihr einen Besuch ab – und werden verflucht. Nun müssen Sie einen Weg finden, das Chaos zu beseitigen, denn die Entführung der Kinder ist nur ein Teil eines größeren Plans. Die **Neverwinter Nights 2**-Mod **Blood Moon** wartet mit einer spannenden Geschichte auf und stellt den Auftakt zu einer größeren Serie dar, in der Sie ein ganzes Reich retten müssen.
Info: www.moddb.com/mods/blood-moon1

RISEN

Jacko2's Risen High-Res Texture-Pack

Risen erweckt mit maximalen Grafikdetails die Insel Faranga zum Leben, doch natürlich geben sich Modder damit nicht zufrieden. Jacko2 erstellte daher eine High-Res-Texturenmod, mit der Mauer- und Steintexturen wesentlich detailreicher aussehen.

Treppen, Wände, Böden, Altäre, Tempel, Klöster, Ruinen, Steine, Felsen und Berge erstrahlen in neuem Glanz und sehen nun plastisch aus. Allerdings hat diese Grafikpracht auch ihren Preis. Sie sollten mindestens 3 Gigabyte RAM in Ihrem PC und eine Grafikkarte mit wenigstens 768 Megabyte VRAM haben. Ansonsten verkommt Risen zur Ruckelorgie. *(ab)* ❑

Info: www.forum.deepsilver.com

Grafik-Mod
Vorauss.: Risen, 3 GB RAM, Grafik-karte mit mind. 768 MB RAM



DETAILLIERT | An den Texturen von Steinwänden erkennen Sie mit der Mod wesentlich mehr Details.

GRATISSPIEL

Patrimonium

Julian Hobler ist ein Kerl wie jeder andere. Doch als er eines Tages einen Brief seines ehemaligen Professors Dr. Peter Wonciek erhält, der ihn nach Ägypten zitiert, wird sein Leben gehörig auf den Kopf gestellt. Professor Wonciek gehört einer Gruppe Wissenschaftler an, die nach der Entdeckung der Mumie von Pharao Echnaton ein bestimmtes Artefakt untersuchen sollen. Dass es damit mehr auf sich hat, als der Anschein vermuten lässt, findet Julian Hobler bald heraus.

Sie steuern Julian durch atmosphärische 2D-Hintergründe und lösen typisch für ein Point&Click-Adventure Rätsel, kombinieren Objekte, sammeln alles auf, was Ihnen unter die Augen kommt, und führen aufschlussreiche Gespräche mit interessanten Personen, allerdings ohne Sprachausgabe. Ganz im Stil der Klassiker wie **Maniac Mansion** müssen Sie alle Texte lesen. Dafür bereisen Sie abwechslungsreiche Orte, in denen es immer was zu erkunden gibt. Auch die Rätsel können sich sehen lassen, sind zwar oft sehr knifflig, aber nie unfair schwer. Das Abenteuer ist in fünf Akte unterteilt, die nach und nach veröffentlicht wurden. An Heiligabend 2009 stand endlich das komplette Spiel mit allen fünf Akten zum Download bereit.

Den Vergleich mit aktuellen Vollpreis-Adventures braucht **Patrimonium** nicht zu scheuen. Hier waren Leute am Werk, die eindeutig Fans des Genres sind und wissen, worauf es ankommt. So steckt offenkundig viel Herzblut in diesem Projekt. Sowohl die Grafik als auch der Sound, die Musik und die lustigen Sprüche sind hervorragend gelungen und lassen darüber staunen, dass es sich bei **Patrimonium** um ein Fan-Adventure handelt. Mit der aktuell erschienenen Version 1.04 ist das Abenteuer endlich komplett und Sie kommen dem Geheimnis endgültig auf die Spur. Aber nicht, ohne vorher knackige Rätsel lösen und gefährliche Aufgaben erledigen zu müssen. Ein sehr beeindruckendes Gratisspiel. *(ab)* ❑

Info: http://patrimonium.amberfishharts.com



Einzelspieler-Spiel
Spielzeit: Ca. 7 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Mittel

KNIFFLIG | Um weiterzukommen, braucht Julian unbedingt den Fingerabdruck dieses Mannes.

ABLENKUNGSMANÖVER | Julian muss trotz des Wissenschaftlers in der Nähe Zugriff zum Zentralcomputer erhalten.

HALF-LIFE 2

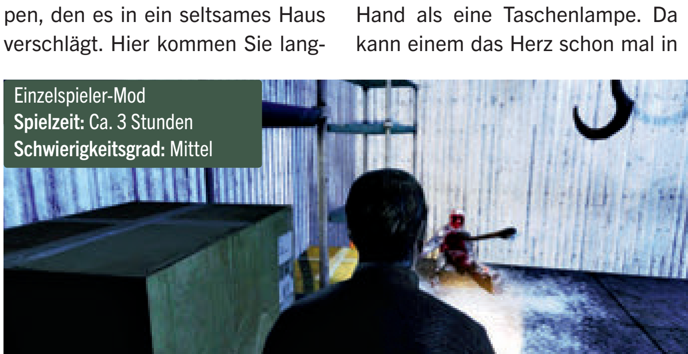
Flesh

Der Tod einer geliebten Person kann einen Menschen in den Wahnsinn treiben. Auch der mysteriöse Drahtzieher aus der **Half-Life 2**-Mod **Flesh** steht an diesem Abgrund. Nachdem seine geliebte Heather an einer Krankheit gestorben ist, schwört er, dass er einen Weg finden wird, sie zurückzuholen, und dass nichts in der Welt ihn davon abbringen kann.

Sie selbst spielen diesen 08/15-Typen, den es in ein seltsames Haus verschlägt. Hier kommen Sie langsam einem schrecklichen Geheimnis auf die Spur. Hört sich an wie schon einmal gespielt, ist es aber nicht. Denn obwohl Sie in **Flesh** auf Untote treffen, gibt es keine Kämpfe. Sie sind kein Held, der waffenstarrend von Raum zu Raum springt und alles über den Haufen schießt. In der Mod steht der Horror im Vordergrund. Dunkle Räume, flackerndes Licht, gruselige Geräusche und Sie haben nichts in der Hand als eine Taschenlampe. Da kann einem das Herz schon mal in die Hose rutschen. **Flesh** ist eine der atmosphärischsten Mods für **Half-Life 2** – voller Rätsel, die Ihren Kopf zum Glühen bringen, und voller Schockmomente. Vor allem die überzeugende Musik reißt Sie in ein Abenteuer, das aus einem Albtraum stammen könnte.

Die Fan-Erweiterung lebt von den Geräuschen und der unheimlichen Atmosphäre, aber auch von vielen Rätseln. Hier müssen etwa Hebel gefunden werden, um damit Schalter zu reparieren. Die Rätsel sind allerdings meist in den Horror eingebaut. Ein Hebel bei einer Leiche etwa lässt Sie vorsichtig darauf zugehen – denn wer weiß, ob der Tote nicht vielleicht plötzlich aufspringt. Auch die Steuerung des Protagonisten aus der Verfolgerperspektive ist etwas Besonderes, weil Adventure-Stimmung aufkommt. Dies passt sehr gut zur Mod, da Action hier keine Rolle spielt, was der Spannung aber keinen Abbruch tut. *(ab)* ❑

Info: www.fleshmod.com



Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Ca. 3 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Mittel

RÄTSELHAFT | Bei einer Leiche findet der Protagonist einen Hebel. Was man damit wohl anstellen kann?



FEURIG | In diesem brennenden Raum gilt es, an den Schalter zu gelangen.

LEFT 4 DEAD 2

Dead on Time 2

Eric Loats **Left 4 Dead 2**-Kampagne **Dead on Time 2** versetzt Sie mitten in eine von Zombies verseuchte Stadt. Nachts im strömenden Regen ist es Ihre Aufgabe zu überleben. Als Sie hören, dass das Militär eine Evakuierungsstation im nahegelegenen Bahnhof eingerichtet hat, machen Sie sich natürlich gleich dorthin auf.

Unterwegs gilt es, sich gegen zahlreiche Zombie-Angriffe zur Wehr zu setzen. **Dead on Time 2** überzeugt durch eine gruselige Atmosphäre. Wenn Sie durch ein Gebäude laufen, in dem die Toten unter Decken aufbewahrt werden, und anschließend schlurfende Schritte und ein Stöhnen hören, zucken Sie unwillkürlich zusammen. Interessant ist, dass Sie keinem linearen Pfad zum Ziel folgen, sondern es mehrere Wege gibt, den Bahnhof zu erreichen. *(ab)*❑

Info: www.l4dmaps.com



GRAUSIG | Auf dem Weg zur Evakuierungszone springen Zombies aus einer Seitenstraße auf die Überlebenden zu.

LEFT 4 DEAD 2

Arena of the Dead 2

Die Arena der Stadt ist der einzige Ort, an dem der Rettungshubschrauber landen kann! Klar, dass auf dem Weg dorthin die Untoten lauern. Doch es hilft kein Jammern – Waffen schnappen und ab durch Mitte lautet die Devise. Jeremy Seras **Arena of the Dead 2** erschafft eine klassische Atmosphäre, da die Kampagne in der Nacht spielt.

Sie schleichen durch Straßen, Häuser und über Dächer, um schließlich die Arena zu erreichen. Das Auftauchen der Zombiehorden ist stets spannend inszeniert und lässt Sie schweißgebadet vor dem Monitor sitzen. In der Arena selbst geht es auch noch einmal ordentlich zur Sache, denn der Hubschrauber lässt sich natürlich etwas Zeit, sodass die Zombies auch noch den einen oder anderen Angriff starten können. Eine rundum gelungene Kampagne. *(ab)*❑

Info: www.l4dmaps.com



ANGRIFF! | Auf den Straßen fällt eine Horde Untoter über die Helden her.



RASTLOS | Auf Crysis-Held Nomad warten mit unseren Modifikationen viele neue Einsätze.

Die besten Crysis-Mods

Von: Andreas Bertits

Dank eines hervorragenden Editors ist **Crysis** eine Spielwiese für Modder. Wir stellen Ihnen die derzeit interessantesten Mods vor.

CRYSIS

Dungeon Crysis

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 2 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Mittel

Professor Moriarte ist ein moderner Indiana Jones. Der an der Universität Oxford arbeitende Cowboy-Fan ist nicht nur ein Top-Philosoph, er wird auch oft vom Militär beauftragt, besonders brenzlige Situationen in Krisengebieten unter Kontrolle zu bringen. Da Moriarte dies nicht freiwillig tut, muss der General der Armee bei seinem nächsten Auftrag militärische Hilfe in Form von Soldaten und Panzern in Anspruch nehmen. Nur so lässt sich der Professor dazu überreden, in die Sahara zu fliegen, denn hier sollen seltsame Dinge vorgehen. Allerdings stürzt das Flugzeug kurz vor dem Ziel in der Wüste ab. Klar, dass genau hier die Mod **Dungeon Crysis** von Valentine Kozin beginnt.

Wer jetzt eine Ballerorgie der Marke **Crysis** erwartet, erlebt eine Überraschung. Denn **Dungeon Crysis** orientiert sich eher an **Diablo** und **Dungeon Siege**. Sie steuern Moriarte aus der Verfolgersicht von schräg oben durch die Landschaft und klicken wie in einem Action-Rollenspiel die Stelle am Boden an, zu der er laufen soll. Auch Feinde erledigen Sie per Anklicken und nicht, indem Sie mit der Maus zielen. So kämpfen Sie sich durch eine Reihe interessanter Levels, sammeln immer bessere Waffen auf und kommen dem Geheimnis der Geschichte langsam über Gespräche per Texteinblendung und Zwischensequenzen näher. Haben Sie sich erst einmal mit der zugegebenermaßen gewöhnungsbedürftigen Steuerung vertraut gemacht, erwartet Sie eine außergewöhnliche Mod voller Spannung und interessanter Ideen, die sich erfrischend von üblichen Ego-Shooter-**Crysis**-Mods abhebt. *(ab)* ❑

Info: www.crymod.com


IN DIE FALLE GETAPPT | In einer Höhle unterhalb der riesigen Wüste Sahara läuft Professor Moriarte einem Trupp feindlicher Soldaten in die Arme und es kommt zum Kampf.


INTERESSANT | In wirklich spannend inszenierten Zwischensequenzen erfahren die Spieler mehr über die Hintergrundgeschichte der Modifikation.

CRYSIS

Pacifica

Die vierteilige Modreihe **Pacifica** von James Duncan beginnt, als eine Gruppe Wissenschaftler während eines Ausflugs auf einer tropischen Insel verschwindet. Ihre Aufgabe ist es, sie wiederzufinden, bevor eine schreckliche Katastrophe eintritt. Dass dies nicht so einfach ist, merken Sie schon am spannenden ersten Teil. Sie erforschen eine wunderschön gestaltete Insel, auf der Sie sich von Mission zu Mission kämpfen. Das Geschehen wird in den ebenso interessanten Teilen 2 bis 4 weitererzählt. Hier nimmt die Geschichte noch einmal ordentlich an Fahrt auf. Hitzige Gefechte stehen an der Tagesordnung. **Pacifica** überzeugt sowohl durch den Umfang als auch aufgrund der fantastischen Gebiete. So verkürzt man sich die Zeit bis zum Erscheinen von **Crysis 2** gern. *(ab)* ❑

Info: www.crymod.com



EXPLOSIV | Diese Straßensperre räumen Sie mittels Sprengsätzen kurzerhand aus dem Weg.

CRYSIS WARS

Deep Cry

Artem Kobylianskis **Deep Cry** versetzt Sie unter anderem ins ewige Eis. In der Antarktis finden Bohrungen statt, doch der Kontakt zu den dortigen Wissenschaftlern bricht ab. Also machen Sie sich auf den Weg, um nach dem Rechten zu sehen. Dort treffen Sie nicht nur auf feindliche Soldaten, die an den Forschungsergebnissen interessiert sind: Die Bohrungen haben etwas Schreckliches zutage gefördert. Daher bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als ums Überleben zu kämpfen, und zwar mit allen Mitteln. **Deep Cry** strotzt nur so vor Action. An allen Ecken lauern Feinde. Sie wandern jedoch nicht nur durch düstere Labore und eisige Landschaften, auch der Dschungel wartet auf Sie. Falls Sie auf schnelle und schweißtreibende Action stehen, ist **Deep Cry** genau das Richtige für Sie. *(ab)* ❑

Info: www.crymod.com



ÜBERFALL | In der arktischen Forschungsanlage fallen mysteriöse Gegner über Sie her.

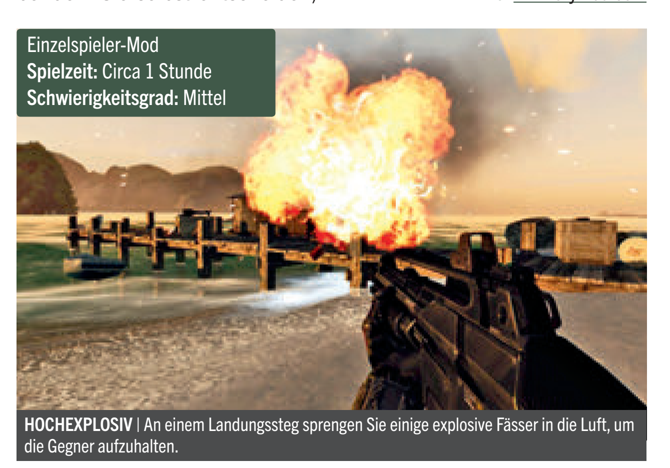
CRYSIS

Paradise-Mod

Shiguri Island könnte mit seinen weißen Stränden, dem tiefblauen Wasser und einem Dschungel voller Leben ein wahres Paradies sein. Doch diesen Ort wählte sich der koreanische Waffenhändler Fujito Damatsui als Basis aus. Um dem Bösewicht das Handwerk zu legen, werden Sie auf die Insel geschickt. Es erwartet Sie ein nichtlineares Abenteuer, bei dem Sie selbst entscheiden, welche Missionen Sie in welcher Reihenfolge erledigen.

Besonders die Geschichte mit vielen interessanten Wendungen, die in hervorragend inszenierten Zwischensequenzen erzählt wird, hebt diese Mod von anderen Einzelspieler-Missionen für **Crysis** ab und machen die **Paradise-Mod** zu etwas Besonderem. *(ab)* ❑

Info: www.crymod.com



HOCHEXPLOSIV | An einem Landungssteg sprengen Sie einige explosive Fässer in die Luft, um die Gegner aufzuhalten.

CRYSIS

The Mutant Factor

Nachdem Held Nomad am Ende eines Einsatzes das Bewusstsein verloren hat, erwacht er in einem unterirdischen Komplex. Natürlich möchte er sofort wissen, was los ist, doch schon nach den ersten Schritten stellt er fest, dass hier etwas ganz und gar nicht stimmt. Bald wird Nomad in einen Krieg hineingezogen, der in diesem Labor wütet: Grausige Mutanten fallen über die Wissenschaftler her. **The Mutant Factor überzeugt** durch eine herrlich gruselige Atmosphäre und viele Schreckmomente. Modder David McHenry erzeugt eine beklemmende Atmosphäre, doch auch die Action kommt nicht zu kurz. Eine gelungene Mischung, die sich vor allem für diejenigen eignet, die sich auch mal etwas gruseln wollen. *(ab)* ❑

Info: www.crymod.com



GESCHNAPPT! | Nomad greift sich im Labor einen der mysteriösen Feinde.

GIGANTISCH | Ein Vulture-Mech der Clans lauert auf der Karte Extremity auf anrückende Feinde.

MITTENDRIN | Sie steuern Ihren Mech aus der Cockpit-Sicht. Hier haben Sie alle Systeme im Überblick.

CRYSIS

Mechwarrior: Living Legends

Mehrspieler-Mod
Spielzeit: Unbegrenzt
Schwierigkeitsgrad: Mittel

Die Erde zittert, als der gewaltige Kampfroboter zwischen den vergleichsweise winzigen Tannen hindurchstapft. Die untergehende Sonne lässt den wolkigen Himmel in einem warmen Orange erstrahlen. Doch die Idylle trügt. Irgendwo versteckt sich der feindliche Mech. Da schrillt der Alarm los und eine Sekunde später rasen unzählige Raketen auf den eigenen Kampfroboter zu. Die ohrenbetäubenden Explosionen schütteln den Piloten im Cockpit durch. Doch dieser behält die Fassung. Als sich der Rauch langsam legt, kommt das gewaltige Stahlungetüm des Feindes in Sicht. Schon zischen Laserstrahlen hin und her. Die Mechs umkreisen sich, aus der Nähe sind die Raketen nutzlos. Doch auch so fügen sich die Roboter Schaden zu. Unter einer Detonation bricht ein Bein des Feindes weg, der Mech fällt zu Boden. Das ist die Chance für den ebenfalls angeschlagenen Helden. Er zielt und lässt alle Waffen auf einmal sprechen …

Mechwarrior: Living Legends versetzt Sie in die Mitte des 31. Jahrhunderts (um 3051); die Mod-Entwickler wollen sich nicht genau auf ein Jahr im **Battletech**-Universum festlegen, in dem ihr Werk spielt, um mehr Szenarien anbieten zu können. Zu dieser Zeit herrscht Krieg im All. Die sogenannte Innere Sphäre muss sich gegen eine Invasion von außerhalb ihrer Grenzen zur Wehr setzen. Die Clans greifen mit Technologien an, die jener der Inneren Sphäre überlegen sind. Auf zahlreichen Schlachtfeldern treffen die gigantischen, bemannten Kampfroboter, Mechs genannt, aufeinander. Und so schwingen Sie sich in den actiongeladenen Mehrspieler-Gefechten hinter das Steuer eines dieser Mechs.

INTERVIEW MIT SEBASTIAN HIRSCHMANN

„Wir hatten nicht das Gefühl, dass man uns Steine in den Weg legen wollte."


Sebastian Hirschmann ist PR-Manager bei **MWLL.**

PC Games: Mechwarrior – Living Legends (MWLL) war mehr als drei Jahre in Entwicklung und ist ein sehr ambitioniertes Projekt für eine Mod. Gab es Zeiten, in denen ihr nicht an eine Fertigstellung geglaubt habt?
Sebastian Hirschmann: Das hängt wohl davon ab, wen man fragt und wie man „Fertigstellung" definiert. Ernsthaft an einer Fertigstellung hat im Team wohl niemand gezweifelt. Was die Veröffentlichung angeht, gab es allerdings durchaus abweichende Meinungen beziehungsweise Befürchtungen dahingehend, dass mancher Perfektionist sich gegen den Release zum jetzigen Zeitpunkt aussprechen würde – und das mehr oder weniger bis zum jüngsten Tag.
PC Games: Es ist noch gar nicht lange her, da wurde **Mechwarrior 5** angekündigt. Hattet ihr Angst, dass euer Projekt darunter leidet?
Sebastian Hirschmann: Wir haben im Team darüber diskutiert, aber im Wesentlichen herrschte von vornherein Einigkeit, dass **Mechwarrior 5** keine Bedrohung für uns darstellt, sondern im Gegenteil vermutlich eher beide Projekte von der erhöhten Aufmerksamkeit profitieren. Obwohl beide Spiele im **Mechwarrior**-Universum stattfinden, hat **Mechwarrior 5** – wie es derzeit aussieht – ja einen starken Einzelspieler-Fokus, während **MWLL** ganz klar als Mehrspielerprojekt geplant und entwickelt wurde. Auch dass **MWLL** kostenlos erhältlich ist, während **MW5** ein kommerzielles Unterfangen ist, dürfte sich da positiv auswirken.

FEUER FREI! | Ein Mad Cat-Mech feuert auf der Karte Marshes aus allen Rohren!

DAS BATTLETECH-UNIVERSUM

Battletech gehört zu den beliebtesten und tiefgründigsten Spieleuniversen und erstreckt sich weit über die bekannten Computerspiele hinaus.

1984 veröffentlichte der Rollenspielhersteller FASA das Brettspiel **Battletech**. Das im 31. Jahrhundert angesiedelte Spiel simulierte die Kämpfe gigantischer Roboter, Mechs genannt, anhand von Plastik- und Zinnminiaturen. Die strategischen Schlachten in diesem interessanten Universum fanden schnell eine große Fangemeinde. Auf den riesigen Erfolg hin erschienen ein Pen&Paper-Rollenspiel namens **Mechwarrior** sowie zahlreiche Erweiterungen und Neuauflagen zum Brettspiel. Inklusive Add-ons wurden auch 18 PC-Spiele im **Battletech**-Universum veröffentlicht, darunter die beliebte **Mechwarrior**-Reihe in vier Teilen. Mit **Mechwarrior 5** von Smith & Tinker und Piranha Games soll bald das 19. Spiel folgen. In einer bisher über 100-bändigen Romanreihe wird die Geschichte des **Battletech**-Universums weitererzählt.



GEHHILFE | Dieser Scout erkundet die Sümpfe und beobachtet das Feindgebiet.

HEISS | Auf der Karte Inferno finden die Schlachten inmitten von Lavaströmen statt.

Sie entscheiden sich für eines der fünf Schlachtfelder und kaufen zu Beginn der Mission Waffen und ein Fahrzeug. Während der Aufträge erhalten Sie für Teamwork oder das Eliminieren von Gegnern Geld, das Sie für bessere Fahrzeuge oder durchschlagskräftigere Bewaffnung ausgeben dürfen. Dies muss keiner der insgesamt 28 Mechs sein, Sie können auch etwa einen Hoverpanzer oder ein Flugzeug steuern. Oder Sie rennen nur in einem Kampfanzug durch die Gegend. Teamzusammenhalt und Taktik haben oberste Priorität. Denn ein Mech allein hat kaum eine Chance, schon gar nicht, wenn er auf mehrere Feinde trifft. Sie sollten auch immer darauf achten, ein ausgeglichenes Team mit schnellen Scouts, leichten Frontkämpfern und schwerbewaffneten Mechs, die aus der Ferne angreifen, zusammenzustellen. Sie steuern Ihr Fahrzeug aus der Egosicht, sitzen damit also direkt im Cockpit und haben so die volle Übersicht über Waffen- und andere Systeme. Da es möglich ist, etwa auf Beine oder Bewaffnung eines Mechs zu zielen, müssen Sie stets darauf achten, nicht zu viel Schaden an einer Stelle zu nehmen. Ohne Beine ist ein Mech nämlich wehrlos. Daher sollten Sie immer – auch in Nahkämpfen – in Bewegung bleiben. **Mechwarrior: Living Legends** ist eine außergewöhnlich gute Mehrspieler-Mod, die nicht nur dank der fantastischen Grafik der Cryengine 2 das **Battletech**-Universum hervorragend darstellt. Da kann man nur hoffen, dass das angekündigte **Mechwarrior 5** einen ebenso gelungenen Mehrspieler-Part bietet. Denn die Mod ist schon jetzt – obwohl erst im Beta-Status – richtig klasse. *(ab)* ❑

Info: www.mechlivinglegends.net

PC Games: Wie sieht denn die rechtliche Lage aus? Gab es Probleme mit dem Lizenzinhaber von **Mechwarrior**?

Sebastian Hirschmann: Bei Beginn des Projekts stand schon fest, dass wir uns mit der lizenzrechtlichen Situation auseinandersetzen mussten, sodass der Kontakt mit Microsoft als Rechteinhaber ganz weit oben auf der Prioritätenliste stand. Die Kommunikation mit der Rechtsabteilung lief damals aber sehr gut, unbürokratisch und zügig ab, sodass wir schon 2007 die formelle Erlaubnis erhielten. Wir hatten absolut nicht das Gefühl, dass man uns da irgendwelche Steine in den Weg legen wollte.

PC Games: Was ist deiner Meinung nach das herausstechendste Merkmal von **Mechwarrior: Living Legends**?

Sebastian Hirschmann: Das ist schwer zu beantworten, weil ich finde, dass das gesamte Team eine beeindruckende Leistung abgeliefert hat. Vermutlich ist das herausstechendste Merkmal also, dass ein Projekt dieses Umfangs und dieser Qualität auf rein freiwilliger Basis entstehen konnte.

PC Games: Was war die größte Herausforderung bei der Erstellung der Mod?

Sebastian Hirschmann: Im Kern bestand die Herausforderung bei der Entwicklung aus drei wesentlichen Faktoren: zum Ersten aus der Tatsache, dass wir mit einer völlig neuen, „unerforschten" und kaum dokumentierten Engine zu arbeiten hatten, zum Zweiten aus dem „Total Conversion"-Aspekt des Projekts und zum Dritten aus der schwierigen Situation eines Teams, das auf rein freiwilliger Basis arbeitet und über die ganze Welt verstreut ist.

PC Games: Gab es ein Feature, das ihr einbauen wolltet, es aber nicht geschafft habt?

Sebastian Hirschmann: Nachdem **MWLL** sich derzeit ja noch in der Betaphase befindet, gibt es leider einige Features, die wir auf der Agenda haben, aber aus verschiedensten Gründen noch nicht umsetzen konnten. Zu den wichtigsten gehören auf alle Fälle das Mech-Lab, also eine grafische Oberfläche zur Konfiguration der Mechs und die Klaue der Battlearmor, für die wir noch einige Pläne haben. Auch ein Teil des geplanten Fuhrparks fehlt zum jetzigen Zeitpunkt leider noch.

PC Games: Erzähl uns doch eine lustige Anekdote von der Entwicklung der Mod!

Sebastian Hirschmann: Da muss ich passen. In über drei Jahren Entwicklungszeit gab es so viele Momente – lustige ebenso wie enttäuschende, Momente für Begeisterungsstürme ebenso wie kollektive Unmutsbekundungen –, dass es schwer fällt, da etwas auszuwählen. Zu den Momenten, die dem Team generell aber am meisten bedeuten, gehören sicherlich die wöchentlichen Playtests, speziell wenn ein lang erhofftes und bearbeitetes Feature endlich funktionierend umgesetzt wurde.

WASSERGEKÜHLTE & ÜBERTAKTETE PC-SYSTEME DIREKT VOM HERSTELLER



- Intel® Core™ i5-750 Prozessor
- BIS ZU 4 x 3.6 GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
- 4 GB High End DDR3 PC1600
- 896 MB NVIDIA® GeForce™ GTX 275
- 1000 GB SATA 16 MB Cache, 7.200 U/min.
- interne Hochleistungswasserkühlung
- 20x DVD+-R/RW Double Layer Brenner

899 €
oder schon ab 16,83 € mtl./Finanzierung 2)
bei einer Laufzeit von 72 Monaten

WEITERHIN KEINE VERSANDKOSTEN!1)



- Intel® Dual Core Prozessor E3300
- BIS ZU 2 x 3.4 GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
- 2 GB High End DDR2 PC800
- 1024 MB NVIDIA® GeForce® GT 220
- 320 GB SATA 8 MB Cache,7.200 U/min.
- interne Hochleistungswasserkühlung
- 20x DVD+-R/RW Double Layer Brenner

399 €
Oder schon ab 18,48 € mtl./Finanzierung 2)
bei einer Laufzeit von 24 Monaten

- Intel® Pentium® E5300
- BIS ZU 2 x 3.4 GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
- 4 GB High End DDR2 PC800
- 1024 MB NVIDIA® GeForce® GT 240
- 500 GB SATA 8 MB Cache,7.200 U/min.
- interne Hochleistungswasserkühlung
- 20x DVD+-R/RW Double Layer Brenner

499 €
Oder schon ab 16,19 € mtl./Finanzierung 2)
bei einer Laufzeit von 36 Monaten

- Intel® Core™ 2 Quad Prozessor Q8400
- BIS ZU 4 x 3.1 GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
- 4 GB High End DDR2 PC800
- 896 MB NVIDIA® GeForce® GTX 260
- 500 GB SATA 8 MB Cache,7.200 U/min.
- interne Hochleistungswasserkühlung
- 20x DVD+-R/RW Double Layer Brenner

669 €
Oder schon ab 17,09 € mtl./Finanzierung 2)
bei einer Laufzeit von 48 Monaten

- AMD Phenom™ II X4 955 Black Edition
- BIS ZU 4 x 3.6 GHZ ÜBERTAKTET!!!!!
- 4 GB High End DDR3 PC1600
- 1024 MB ATI Radeon® HD5770
- 1000 GB SATA 16 MB Cache, 7.200 U/min.
- 20x DVD+-R/RW Double Layer Brenner

769 €
Oder schon ab 16,48 € mtl./Finanzierung 2)
bei einer Laufzeit von 60 Monaten

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. **1) Versandkostenfrei sind alle Systeme bei Zahlung per Vorkasse und Lieferung innerhalb Deutschlands.** 2) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Dresdner-Cetelem Kreditbank bei einem effektiven Jahreszins von 10,9 %.

(01801) 99 40 41

Auslandskunden wählen bitte: +49 1801 - 99 40 41

MONTAG-FREITAG VON 8-20 UHR & SAMSTAG/SONNTAG VON 10-18 UHR

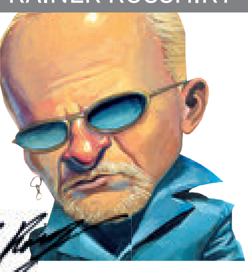
0180call

(3,9 Cent/ Minute Festnetz der dt. T-COM; abweichende Preise aus dem Mobilfunk möglich)

ROSSIS RUMPELKAMMER



RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„Immer wieder bekomme ich zu lesen oder zu hören, dass früher irgendwie alles besser gewesen sein soll. Mal ganz ehrlich: Ich kann den Mist nicht mehr hören!"

Hat das etwas mit beginnender Altersdemenz zu tun, dass so viele Leute über 30 der Meinung sind, dass früher alles – oder zumindest vieles – besser war? Ist der Grund für die irre Annahme vielleicht schlichte Verdrängung? Was genau soll das denn gewesen sein, das so viel besser war als heute? Handys hatten wir früher natürlich keine. Nur diese komischen Telefone mit Schnur. Die verfügten über kein Display und wenn es klingelte, hatte man keine Ahnung, wer eigentlich dran war. Die Freundin? Der Kumpel? Mutter? Die Steuerfahndung? Wenn man das wissen wollte, musste man abheben und das Risiko eingehen. Und wenn man nicht zu Hause war, war man eh nicht zu erreichen. Eine Vorstellung, die uns heute mit Grausen erfüllt. Spielkonsolen und Computer mit nennenswerter Grafik waren natürlich auch Fehlanzeige. Meistens starrten wir auf einen Klops aus überdimensionalen Pixeln und mussten uns Details selbst zusammenreimen. Unter Farbe verstanden wir, dass es zwei verschiedene Nuancen von Grün oder Bernstein gab. Wer eine dritte Farbe haben wollte, musste in eine Spielhalle gehen, allerdings funktionierten die Automaten dort nur durch zügigen Nachschub von Frischgeld. Selbst einfache Spiele wie Asteroids konnten einen in die Pleite treiben und spätere Spiele wie Gauntlet waren berüchtigt für die rückstandslose Vernichtung mittlerer Monatseinkommen. Im Vergleich dazu sind die Preise für moderne Spiele ja geradezu ein Schnäppchen. Es gab ja nicht einmal verschiedene Levels. Spiele wurden einfach nur immer so lange schneller oder schwerer, bis man verloren hatte. Die Handlung des Spiels wurde durch ein paar Schaubilder erklärt – mehr war ja auch nicht nötig. Früher hatten wir zum Beispiel auch kein Internet – ja, so hart war das damals! Wenn man etwas wissen wollte, musste man es selbst irgendwie herausfinden und im Extremfall sogar die örtliche Bücherei deswegen besuchen. Die Älteren unter uns werden sich vielleicht noch daran erinnern – Bücher waren diese komischen Dinger aus bedrucktem Papier und eine Bücherei war ein Ort, in dem sehr viele solcher Dinger lagerten. E-Mail gab es selbstverständlich auch nicht. Man musste seine Briefe irgendwie zu Papier bringen, das Ganze eintüten, mit einer Marke versehen und zum Briefkasten schleppen. Auf eine Antwort wartete man damals mindestens eine Woche. Musik nahmen wir nicht als MP3 auf, sondern auf Kassette – vom Radio, und das in einer steinerweichenden Qualität. Von schnell konnte auch keine Rede sein: Man lauerte den ganzen Tag vor dem Radio, um ein paar gute Lieder abzugreifen. Dass man sie sich auch aussuchen könnte, darauf wären wir in unseren kühnsten Träumen nicht gekommen. Wenn man Pech hatte, quatschte dann noch irgendein blöder Moderator dazwischen und machte die Aufnahme unbrauchbar. Wann man das Lied wieder zu hören bekam, stand in den Sternen. Und wenn wir Musik klauen wollten, konnten wir ja auch nicht einfach auf Filesharing zurückgreifen. Wir hätten noch selbst in den Laden gemusst, um die Schallplatte zu stehlen. Da diese Dinger ausgesprochen unhandlich waren, hatte dies viel mit einem Kamikaze-Auftrag gemein. Danke – ich kann auf die gute, alte Zeit prima verzichten.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Gewinnspiel

„Ich bin mir fast vollends sicher."

Hi Rossi,
ich bin mir fast vollends sicher, dass die auf dem Bild gezeigte Person der stellvertretende Redaktionsleiter Wolfgang Fischer ist (auch wenn die Figur auf den ersten Blick deiner ähnelte). Findest du nicht, dass dieses Gewinnspiel ein bisschen zu einfach war?

Gruß Ben

Natürlich hast auch du richtig geraten, was diesmal wirklich keine große Herausforderung war. Kollege Fischer liebt es nun einmal, sich in großen Posen zu sehen, und da er noch nie auf meinen Seiten aufgetaucht ist, fand ich es keine schlechte Idee. Das Quiz in dieser Ausgabe ist dafür wesentlich schwerer und beinhaltet zudem eine Falle für alle, die vorschnell antworten. Wer letzten Monat nicht teilnehmen wollte, weil das Quiz keine echte Herausforderung darstellte, kommt hier voll auf seine Kosten. Was willst du übrigens damit andeuten, wenn du schreibst, dass Wolfgangs Figur der meinen ähnelt? Herr Fischer und ich haben keinerlei Ähnlichkeiten miteinander, die man auf Bildern erkennen könnte.

Anfrage

„Alternativ darfst du mir auch 10 Euro schicken."

Servus RR,
wenn du noch irgendwo die alte CD der Ausgabe 01/06 hättest, wäre ich sehr bedankt, wenn du sie mir zukommen lassen könntest, denn ich finde sie nicht mehr und ich fand die Vollversion ***Enclave*** *so toll. Alternativ darfst du mir auch 10 Euro schicken, dann kauf ich es mir.*

Mathias

Da Lagerfläche nicht selbstständig nachwächst und auch bezahlt werden muss, können so alte Ausgaben leider nicht mehr nachgeliefert werden. Aber du kannst mir auch 45 Euro für einen Satz neuer Zündkerzen schicken, dann suche ich die betreffende Ausgabe aus unserem Archiv heraus, kopiere den Datenträger und schick dir das

ROSSIS RACHE AN **HERRN FRINK**

Rossi: Sehr geehrter Herr Frink (oder so ähnlich), vielen Dank für Ihr Fax, das wohlbehalten hier eingetroffen ist und mich in eine tiefe Sinnkrise stürzte. Warum, so frage ich mich nächtelang, verschickt heute, in Zeiten von Computer und Internet, noch jemand ein Fax? Spontan kommen mir hier PC-Verweigerer und Internet-Verächter in den Sinn, die es ja angeblich noch immer irgendwo geben soll. Wenn sich dann aber, wie in Ihrem Fall, im Absender etwas befindet, welches anhand eines handschriftlichen Eintrags mit Kringel in der Mitte unschwer als E-Mail-Adresse identifizieren lässt, komme ich doch ins Grübeln. Dies bringt uns aber zum Hauptproblem! Wie schön, dass Sie noch Handschriftliches verschicken können. Allerdings setzt eben Ihre Handschrift dem Nutzfaktor enge Grenzen. Ich selbst, vier Kollegen, ein Graphologe und zwei Apotheker scheiterten bei dem Versuch, Ihre Zeichen zu entziffern, mehr als einmal fiel (nicht von mir!) das böse Wort „Sauklaue" und ein Apotheker, unleserliche Schriften von Berufs wegen gewohnt, stellte ernsthaft die Frage in den Raum, mit welchem Körperteil Sie den Stift führten. Um nicht der Untätigkeit bezichtigt zu werden, faxte ich Ihnen eine Antwort in Form eines Bilderrätsels, welche aber bis heute unbeantwortet blieb. Um bei Ihnen und mir unnötige Kopfschmerzen zu vermeiden, würde ich Sie darum bitten, unsere Konversation telefonisch oder per E-Mail fortzusetzen.

Eine Antwort auf dieses Schreiben steht noch aus.

Warnung: Jeder, der mir mailt, muss damit rechnen, hier irgendwann einmal unaufgefordert zu erscheinen.

Original. Ganz Schlaue würden sich allerdings an den Versender mit „A" am Anfang wenden, der dir das Spiel für € 2,98 verkaufen würde. Vielleicht kennst du ja so einen …

Hauptrisikogruppe

„Gerade Jugendliche stellen eine Hauptrisikogruppe dar …"

Hallo Rainer,

schon einmal auf den Gedanken gekommen, dass labile Persönlichkeiten dir in Erwartung einer positiven Antwort schreiben und dann durch deinen Text so am Boden zerstört sind, dass sie den selbigen ein paar Minuten später ganz schnell auf sich zukommen sehen, nachdem sie von der Brücke gesprungen sind? Als angehender Hobbypsychologe kann ich dir auch sagen, dass gerade Jugendliche, die viel Zeit vor dem PC verbringen, eine Hauptrisikogruppe darstellen, was labile Persönlichkeiten angeht.

Liebe Grüße: RB

Es kann durchaus sein, dass eine positive Antwort erwartet wird und dann die Enttäuschung groß ist. Ich fühle mich daran aber gänzlich unschuldig! Wann bitteschön nähre ich denn die Hoffnung auf solch eine Antwort? Der Vorwurf, ich würde meine Leser nicht alle gleich behandeln, trifft schlicht nicht zu. Hier sind alle gleich und jeder bekommt das sprichwörtliche Fett weg. Ich lass mir doch nicht unterstellen, jemanden zu bevorzugen! Wenn Sie schon hobbymäßig die Seelenklempnerei betreiben, sollte Ihnen eigentlich auch aufgefallen sein, dass ich sehr viel Fingerspitzengefühl darin beweise, keinen Leser „am Boden zu zerstören", was ja auch kontraproduktiv wäre. Dieser Verlag ist aus finanziellen Gründen darauf angewiesen, Hefte zu verkaufen. Aber man verkauft keine Hefte an Personen, die von Brücken sprangen. Ich werde mir doch nicht selbst die Geschäftsgrundlage entziehen! Und um ganz sicherzugehen, möchte ich noch etwas anmerken: Mathias – spring nicht! Ich hab das nicht bös gemeint.

Rossis Welt

„Dein Gesicht ist den Lesern ein großes Rätsel."

Hallo Rossi,

ich hab gerade die letzte Ausgabe von „Rossis Welt" gesehen und da ist mir etwas aufgefallen! In jedem Heft und in jeder Folge der Videos ist dein Gesicht den Lesern ein großes Rätsel. Warum ist das so? Warum ist das nie zu sehen?

Grüße: Benno Harms

Jeden Morgen, wenn ich in den Spiegel gucke, geht es mir genauso. Auch mir ist mein Gesicht ein großes Rätsel und durch Rasieren wird es auch nicht viel besser. Zumindest ich konnte mich im Laufe der Jahre damit abfinden. Dass mein Gesicht in den Videos nicht zu sehen ist, ist lediglich eine merkwürdige Anhäufung von dummen Zufällen und keineswegs beabsichtigt.

Erstausgabe

„Ich habe die Erstausgabe der PC Games gefunden."

Hallo PC Games,

ich habe daheim die Erstausgabe der PC Games gefunden, allerdings ohne Diskette. Dabei habe ich mich gefragt, ob diese Ausgabe einen Sammlerwert besitzt!?

Viele Grüße: André Diringer

Es gibt durchaus Zeitschriften, die einen Sammlerwert besitzen. Allerdings handelt es sich hierbei meist nur um Exemplare, die besonders alt (40 Jahre und älter) oder besonders selten sind. Nichts davon trifft auf die Erstausgabe der PC Games zu. Und da dein Exemplar zudem nicht einmal vollständig ist, wird sich der tatsächliche Wert in sehr, sehr engen Grenzen halten. Du kannst es natürlich auf Ebay versuchen – dort wurden schon für einige unserer Zeitschriften erstaunliche Preise erzielt –, doch richtig reich wirst du damit nicht werden. Heb sie einfach noch mal 30 bis 40 Jahre lang auf. Aber selbst dann wird sie nicht annähernd so viel bringen wie die Erstausgabe der Micky Maus, auf Platz 4 der teuersten deutschsprachigen Hefte, die inzwischen locker 10.000 Euro kostet – allerdings nur vollständig und in makellosem Zustand. Was jedoch wirklich ein nennenswertes Sümmchen einbringen könnte, wäre die legendäre Ausgabe mit dem Petra-Poster, von der nur ganz wenige Eingeweihte etwas wissen!

Lob

„Wie konntest du beruflich so weit kommen?"

Hi Rainer,

wie konntest du beruflich so weit kommen (echt, deinen Job möchte man haben – ungestraft Leute zu erniedrigen), da du in deinem Leben wohl kaum etwas ernst genommen hast?! Wie viele Menschen sind schon ob deiner einfühlsamen Antworten über die Klippe

Eat and read

Heute: Herrentöpfchen

Wir brauchen:

- 500 g Hackfleisch
- 500 g Schweinegulasch
- 2 rote Paprika
- 4 Zwiebeln
- 3 Tomaten
- 2 Gläser Zigeunersauce
- 1 Becher Sahne
- Breite Nudeln
- Eine Auflaufform

Die Auflaufform gut mit Butter einfetten, dann je eine Schicht geschnittener Tomaten, Paprikastreifen und Zwiebelringe einfüllen. Hackfleisch salzen, pfeffern und darübergeben, danach das Gulasch (natürlich auch salzen und pfeffern) und zum Schluss die Zigeunersauce. Die Form mit Alufolie abdecken und im Ofen (200 Grad) für zwei Stunden vergessen. Umrühren und sonstige Tricks sind vollkommen unnötig.

Sollte der Besuch bis dahin noch nicht da sein – kein Problem. Raus damit. De r Topf kann ruhig kalt werden. Ist es dann endlich Essenszeit, das Herrentöpfchen einfach noch einmal zum Aufwärmen in den Herd stellen und in der Zwischenzeit fix die Nudeln machen. Sind auch die fertig, kurz noch die Sahne übers Fleisch geben und, wer es mag, mit Pfeffer, Salz und Paprika nachwürzen – das war's auch schon.



gesprungen? Das müsste man mal statistisch erfassen! Deshalb danke für deine tolle Arbeit. Auch wenn es sicher niemand länger als zwei Minuten mit dir aushält, nicht mal die Spinnen, welche eingeteert am Boden kleben und an acht Raucherbeinen leiden. Vermutlich muss man via Luftschleuse dein dunkles Kämmerchen betreten. Deine Rumpelkammer ist einer der Lichtblicke dieser Welt.

MfG: Clemens

Kann man das Leben eigentlich ernst nehmen? Immer wenn ich Nachrichten sehe, komme ich zu dem Entschluss, dass dies eigentlich nicht möglich ist, und werde stets etwas neidisch auf unsere Politiker, weil denen – was ich gerne zugebe – immer die besseren Gags einfallen. Da kann ich nur in Ehrfurcht erstarren. Allerdings bin ich billiger zu haben und verursache kaum Folgekosten! Übrigens wird seit Langem in unserer Firma nur noch im Freien dem schrecklichen Laster des Tabakverbrennens gefrönt, was den Spinnen vermutlich sehr gelegen kam. Auf unserer Terrasse stehen zudem von Jahr zu Jahr weniger Kollegen um den Aschenbecher herum und ich werd mich wohl mit dem Gedanken anfreunden müssen, bald der Letzte zu sein. Die Bedeutung von Freunden wird eh maßlos überschätzt. Sollte meine Rumpelkammer wirklich ein Lichtblick in dieser Welt sein, würde ich mir allerdings ernsthafte Sorgen machen.

Schwarzseher

„Hat das einen besonderen Grund?“

Hallo Rainer,

beim Ansehen von „Rossis Welt“ ist mir aufgefallen, dass du dort immer schwarze Klamotten anhast. Trägst du nur Schwarz? Wenn ja, warum? Hat das einen besonderen Grund? Bist du vielleicht in Trauer? Ich würde mich über eine ernsthafte Antwort freuen.

Viele Grüße aus Bern: Hans

Nein, ich bin nicht in Trauer. Oder zumindest nur selten – immer nur dann, wenn ich meine Steuererklärung machen muss. Dass ich immer Schwarz trage, stimmt übrigens nicht. In einer Folge von „Rossis Welt“ trage ich Bunt und habe ein dunkelgraues Hemd an! Aber es stimmt schon – so farbenfroh bin ich sehr selten. Gründe dafür gibt es natürlich auch. Ich esse sehr gern und habe darum im Laufe der Jahre etwas zugenommen. Da Schwarz bekanntlich schlank macht, fällt dies jedoch nicht auf. Oder hättest du vermutet, dass ich unter Umständen und bei böswilliger Betrachtung zu leichtem Übergewicht tendieren könnte? Zum anderen erspart es natürlich jeden Morgen die Frage, was man anzieht und was zusammenpasst. Wenn alles nur Schwarz ist, stellt sich diese Frage nicht wirklich und es kann blind zugegriffen werden. Vor allem für Männer, die in Geschmacks- und Modefragen bekanntlich nicht durch sonderliche Kompetenz glänzen, ein unschätzbarer Vorteil. Und ich gehöre auch nicht zu der Art Mann, die sagen könnte, welche Materialien und welche Farben zusammen in einer Wäschetrommel gewaschen werden können.

Cheat

„Wieso wird dies so selten eingesetzt?“

Sehr geehrte Damen und Herren,

ich spiele sehr selten, das mag auch daran liegen, dass mein PC mittlerweile veraltet ist. Meistens habe ich die von mir geliebte **Siedler**-*Reihe gespielt, doch beim Add-on* **Die Trojaner** *zu* **Siedler 4** *habe ich auch das Spiel deinstalliert, da ich selbst mit dem Lösungsbuch absolut frustriert von der KI überlaufen wurde. Ist es nicht sinnvoll, generell die Möglichkeit eines „God-Modus“ zu bieten, um frustrierte Spieler bei der Stange zu halten bzw. Gelegenheitsspieler als Käufer zu gewinnen? Mit einem God-Modus kann man die Grafik genießen, die Story verfolgen, Rätsel lösen und unsterblich das Game durchlaufen. Wieso wird dies so selten eingesetzt? „Professionelle“ Spieler werden so etwas ja nicht in Anspruch nehmen.*

Mit freundlichen Grüßen,
Michael Lindemann

Leider kann auch ich Ihnen diese Frage nicht beantworten. Man könnte es wirklich als eine Art „Service“ des Herstellers ansehen, wenn auch Gelegenheitsspielern die Möglichkeit gegeben würde, alles zu sehen, wofür auch bezahlt wurde. Die grundsätzliche Frage, ob ein Spiel mit Cheat noch Spaß machen kann, stellt sich meines Erachtens nicht, da niemand gezwungen wird, ihn anzuwenden. Vorhanden sind Cheats ja sowieso und genutzt werden sie auch. Der Hersteller würde dem Kunden lediglich die Mühe ersparen, dergleichen mühsam im Internet zu suchen. Solange dies nur offline genutzt wird, würde ja eigentlich nichts dagegen sprechen. Ich kann nur vermuten, dass der denkbar schlechte Ruf von Cheatern dafür verantwortlich gemacht werden kann. Gibt es eigentlich Cheater, die dazu stehen? In meinem Bekanntenkreis wird mit solchen Dingen genauso umgegangen wie mit … äh … partnerlosem Sexualverhalten. Dergleichen hängt niemand an die große Glocke. Und wenn das nicht getan wird, gehen natürlich auch die Software-Firmen davon aus, dass es nicht praktiziert wird – das Cheaten, nicht das andere – und

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehören Sie auch dazu?

Vormonat: Natürlich haben in der letzten Ausgabe fast alle den Kollegen Fischer richtig erraten. Per Los geht der Preis an Jens Krüger.



Wenn Sie die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnen, sind Sie vielleicht der Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine entsprechende E-Mail schickt.

LESER DES MONATS

Sonne, den berühmten James-Bond-Felsen und die PC Games – mehr braucht Vivian nicht, um den Winter zu überstehen.



Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel et cetera hat – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.

sehen keinen Handlungsbedarf. Sehe ich das falsch?

Mehr vom Gewinnspiel

„Kann es sein, dass Sie ziemlich faul sind?“

Hallo Herr Rosshirt,

wie unschwer zu sehen ist, handelt es sich bei der Person auf dem Foto um Herrn Wolfgang Fischer, welcher meines Wissens nach Stellvertretender Redaktionsleiter ist. Ich finde es ja schon ein bisschen dreist, dass Sie innerhalb der vorhergegangenen sechs (oder doch sieben) Ausgaben dreimal die gleiche Lösung hatten. Kann es sein, dass Sie ziemlich faul sind?

Noah Mahdi

Ihr Vorwurf hat mich jetzt wirklich tief getroffen. Wie kommen Sie darauf? Macht es Ihrer Meinung nach so viel weniger Arbeit, dreimal eine Person als je einmal drei Personen abzulichten? Das mag zwar naheliegen, war aber keineswegs das Motiv. Vielmehr lag es daran, dass ich grundsätzlich lieber Kolleginnen fotografiere als Herrn Fischer. Gönnen Sie mir das nicht? Und seien Sie ehrlich: Wenn Sie die Wahl hätten, Herrn Fischer oder unsere Franzi vor die Linse zu bekommen – wie würden Sie sich entscheiden? Sollte die Antwort „Wolfgang Fischer“ lauten, müsste ich mir ernsthaft Gedanken um die seelische Gesundheit meiner Leser machen.

Klassenprojektil

„Wir haben ein Klassenprojekt.“

Sehr geehrte Damen und Herren,

wir, die Klasse 10C (Name des Gymnasiums sicherheitshalber gestrichen. Anm. v. RR), hätten eine Frage an Sie. Wir haben ein Klassenprojekt über Kopierschutz mit der Frage: Warum geht die Softwareindustrie so strikt gegen Raubkopien vor? Wir wären Ihnen sehr dankbar, wenn Sie antworten würden.

MfG Ihre 10C

Vier (von mir ausgebesserte) Rechtschreibfehler geben mir endlich (!) die Gelegenheit, auch einmal selbst ein „Ungenügend“ zu vergeben. Vielen Dank. Leider habe ich an der eigentlichen Frage nicht annähernd so viel Spaß wie an der Form, da die Antwort wirklich zu simpel ist. Vermutlich wird es daran liegen, dass die Softwareindustrie ihre Produkte lieber verkauft als verschenkt. Viel Spaß jetzt damit, dies auf die Länge eines Klassenprojekts zu dehnen. Und sollte ein Klassenprojekt in Wirtschaftskunde anstehen, hätte ich auch schon eine prima Frage. „Warum ist die Softwareindustrie auf finanziellen Umsatz angewiesen?“

Aufhänger

„Jeder würde sich gern Promis aufhängen.“

Peace,

ich wollte mal fragen, ob ihr vielleicht Poster von Promis in jedes eurer Hefte machen könnt. Jeder würde sich gern Promis aufhängen und ich muss sowieso mein Zimmer neu dekorieren. So viel Aufwand dürfte das ja auch nicht sein.

MfG Kevin

Dem muss ich jetzt aber energisch widersprechen. Die wenigsten würden sich die aufhängen! Ich finde, dass so ein herumhängender Promi einfach nicht gut aussieht, zu viel Platz verbraucht und schon nach kurzer Zeit zu riechen anfängt. Es gibt ja auch nicht genügend Promis, dass sich jeder einen davon ins Zimmer hängen könnte, nicht einmal wenn man die Wegwerf-Promis aus Castingshows und **BB** mit zu den Promis rechnet. Und was hat das jetzt mit Postern zu tun?



Vor 10 Jahren

März 2000

TEST DES MONATS

Die Sims

Dieses Spiel von **Sim City**-Erfinder Will Wright hat den Alltag so mancher PC-Spieler seinerzeit gehörig auf den Kopf gestellt. Denn in **Die Sims** organisiert man das Leben und den Tagesablauf chronisch abgebrannter Junggesellen, umtriebiger Großfamilien oder frisch verheirateter Pärchen – inklusive wilder Partys, heißer Affären und Nachwuchsfreuden. Schnell entwickeln die digitalen Schützlinge eine magische Sogwirkung, der man sich nur schwer entziehen kann. Das galt seinerzeit auch für Petra Fröhlich, die sich während des Tests vor Zaungästen kaum noch retten konnte, die ihr beim Spielen „nur mal schnell über die Schulter schauen wollten" und dann ruck, zuck vom **Sims**-Virus befallen wurden.

Ein richtiges Spielziel gibt es bei **Die Sims** nicht. Trotzdem kann man natürlich auf selbst gesteckte Ziele hinspielen: viel Geld verdienen, eine Großfamilie gründen, einen illustren Freundeskreis aufbauen, in eine schicke Wohnung ziehen, beruflich vorankommen oder einen Sim ins Verderben stürzen.
Ihr Vorteil als Regisseur dieser gigantischen Seifenoper, die sich in 3D-Puppenhäusern abspielt: Die Hauptdarsteller tanzen meist nach Ihrer Pfeife – sofern Sie auf ihre Empfindungen, Fähigkeiten und Wünsche Rücksicht nehmen. Hunger, Blasendruck, Komfort, Energie, Hygiene, Umgebung, Kommunikation und Spaß – das sind die acht Faktoren, auf die es ankommt. Schlafmangel lässt jeden Sim mitten auf dem Flur einnicken. Zu wenig Kontakt mit Freunden macht ihn depressiv. Eine dunkle Höhle ohne Fenster und Beleuchtung senkt den Wohnwert und sorgt für Unzufriedenheit. Und falls er mal dringend auf die Toilette muss und Sie ihn mit anderen Beschäftigungen aufhalten, kommt es sogar vor, dass sich um seine Füße herum eine unübersehbare Pfütze bildet – wie peinlich. Manche Spieler sollen es ja regelrecht darauf angelegt haben.

Für Publisher Electronic Arts hat sich die Marke **Die Sims** zum Goldesel entwickelt. Nach Angaben des Publishers gingen seit Februar 2000 bis heute über 100 Millionen Spiele der **Sims**-Reihe über die Ladentheke. **Die Sims** hat es inzwischen allein für den PC auf 35 verschiedene Ableger gebracht – neben Teil 2 und 3 besteht der Rest aus Add-ons wie **Das volle Leben**, **Nightlife** oder **Reiseabenteuer**. (*abo*) ❑


COUCHGEFLÜSTER | Ohne Sofa in der Wohnung fällt dem Sim das Flirten um einiges schwerer.


TRAUMHAFT | In so einem Haus fühlen sich Sims wohl – vorausgesetzt, Sie halten es sauber.

THEMA

Bleem!: PSX für PC

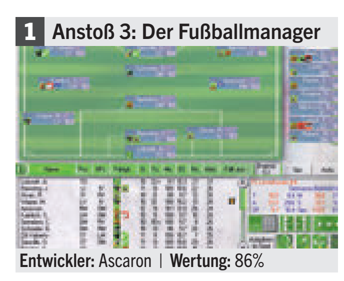
Für kurze Zeit schlug der Emulator Bleem! die Brücke zwischen dem PC als Spieleplattform und der ersten PlayStation (PSX) von Sony. Bleem! ermöglichte es PC-Besitzern, PSX-Titel auch am PC zu spielen. Wer die Tüftelei mit der Software nicht scheute, konnte **Tekken 3**, **Gran Turismo** oder **Metal Gear Solid** sogar 3D-beschleunigt und mit Kantenglättung am PC starten.
Verkauft hat Erfinder Randy Linden von Bleem! nach eigenen Angaben über 120.000 Einheiten, bevor Sony den Entwickler vor Gericht zog. Zwar verlor Sony letztendlich den Prozess. Doch die Prozesskosten bedeuteten das Ende für die kleine Firma von Linder.


KLÖTZCHENFREI | Auf dem PC sahen PSX-Spiele deutlich weniger pixelig aus.

DIE TOP-5-TESTS

Die besten Spiele der damaligen Ausgabe

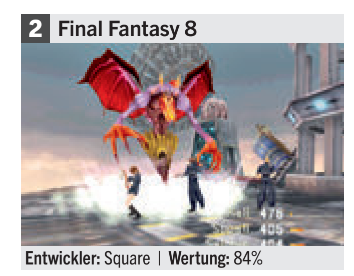
1 Anstoß 3: Der Fußballmanager



Entwickler: Ascaron | **Wertung:** 86%

Mit einer Fülle an frischen Ideen sowie Spielplänen für DFB-Pokal, Uefa-Cup, Champions-League, Welt- und Europameisterschaften trumpft **Anstoß 3** mächtig auf und mausert sich zum seinerzeit besten Fußballmanager.

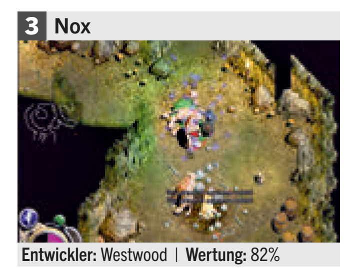
2 Final Fantasy 8



Entwickler: Square | **Wertung:** 84%

Der achte Teil der Serie präsentiert sich erwachsener und komplexer als seine Vorgänger. Die Kämpfe laufen schnell und abwechslungsreich ab. Die Sprachausgabe fehlt leider. Die Grafik ist auf 640x480 Bildpunkte beschränkt.

3 Nox



Entwickler: Westwood | **Wertung:** 82%

Nox punktet mit gelungener Grafik und originellen Zaubersprüchen. Allerdings gibt das einsteigerfreundliche – weil simple – Attributsystem dem Spieler kaum die Gelegenheit, seinem Spielcharakter eigene Züge zu verleihen.

4 Imperium Galactica 2

Entwickler: Digital Reality | **Wertung:** 81%

Die grafisch gut in Szene gesetzte Weltraumoper mit über 150 Missionen eignet sich dank moderat steigendem Schwierigkeitsgrad auch für Genre-Einsteiger.

5 Nerf Blast Arena

Entwickler: Hasbro/Visionary | **Wertung:** 77%

Das solide und kurzweilige Ballerspiel für Jugendliche erweist sich als gewaltfreie und damit harmlose Variante eines bekannten Turnier-Shooters mit **Unreal**-Grafik-Engine.

EIN STUDIO AM SCHEIDEWEG

Quo vadis, LucasArts?

Personalsorgen auf der Skywalker-Ranch: Anfang 2000 setzte bei der Kultspiele-Schmiede ein personeller Exodus ein. Vor allem Urgesteine wie Tim Schafer oder Larry Holland kehrten LucasArts den Rücken. Und das zu einem Zeitpunkt, als man glaubte, die Spielemacher hätten nach Hits wie **X-Wing-Alliance**, **Grim Fandango** oder **Indiana Jones und der Turm von Babel** zu alter Stärke zurückgefunden.

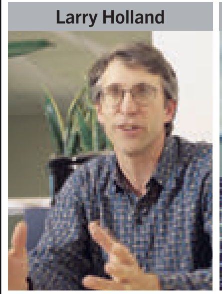
Flankiert von den üblichen warmen Worten zum Abschied gab LucasArts im Januar 2000 bekannt, dass Jack Sorensen die Firma verlassen hatte. In seine Amtszeit fielen Klassiker wie **Jedi Knight** und **Monkey Island 3**. Zeitgleich mit Jack Sorensen quittierte Tim Schafer den Dienst. Schafer war für eine Reihe von Adventures (siehe Kasten rechts) verantwortlich. **Monkey Island**-Erfinder Ron Gilbert räumte ebenfalls seinen Schreibtisch. Und auch Larry Holland, der Chef von Totally Games und verantwortlich für sämtliche **Star Wars**-Flugsimulationen (**X-Wing**, **TIE-Fighter**, **X-Wing Alliance**), stellte seine Arbeit für LucasArts ein. Was bei diesem personellen Aderlass auffiel: Die meisten Designer zählten zur alten Garde, waren also bereits seit jener Zeit dabei, als die Firma noch Lucasfilm Games geheißen und mit **Zak McKracken**, **Indiana Jones 3**, **Monkey Island**, **Day of the Tentacle** oder **X-Wing** Spielegeschichte geschrieben hatte.

Als Firma hat LucasArts den Weggang derer, die den Ruhm der Spieleschmiede mitbegründeten, verkraftet. Auch nach dem Exodus sind unter dem LucasArts-Logo noch gute Spiele wie **Jedi Academy**, **Star Wars: Battlefront** oder **Force Unleashed** entstanden. Doch die großen Titel – die Spiele, an die man sich nach Jahren noch gerne erinnert – bringt man heutzutage selten mit den neueren Spielen der Firma von George Lucas in Verbindung. Es scheint fast so, als ob das Studio mehr von diesem Glanz früherer Tage zehrt, statt sich neuen Glanz zu erarbeiten. Es gibt viele ältere PC-Spieler, die gerne mal wieder ein Spiel vom Schlage eines **Day of the Tentacle** spielen würden. (*abo*) ❑

EIN TRIO AUF ABWEGEN

Gemeinsam mit LucasArts schrieben diese drei Männer Spielegeschichte. Doch dann gingen Schafer, Holland und Gilbert eigene Wege.

Larry Holland



Spezialist für: Weltraum-Action und Flugsimulationen

Hat mitgearbeitet an: X-Wing, TIE-Fighter, X-Wing Alliance

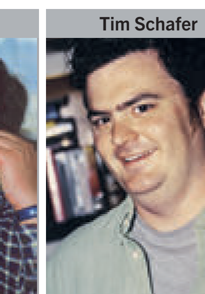
Ron Gilbert



Spezialist für: Adventures

Hat mitgearbeitet an: The Secret of Monkey Island, Monkey Island 2: LeChuck's Revenge

Tim Schafer

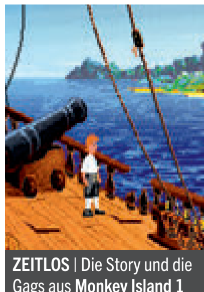


Spezialist für: Adventures

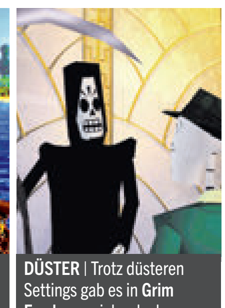
Hat mitgearbeitet an: Full Throttle, Grim Fandango, Day of the Tentacle



STERNENKRIEG | In **X-Wing Alliance** durfte man erneut TIE-Fighter schrotten.



ZEITLOS | Die Story und die Gags aus **Monkey Island 1** machen heute noch Spaß.



DÜSTER | Trotz düsteren Settings gab es in **Grim Fandango** viel zu lachen.

WAS LANGE WÄHRT …

Black & White scheint auf der Zielgeraden zu sein

Es gab Zeiten, da genügte eine Ankündigung, dass Entwicklerlegende Peter Molyneux ein neues Spiel entwickelt, und schon waren alle aus dem Häuschen – schließlich gingen auf Molyneux' Konto Spieleklassiker wie **Populous**, **Syndicate**, **Theme Park** und **Dungeon Keeper**. Als der Entwickler 1997 nach seinem Ausstieg bei Bullfrog sein eigenes Studio namens Lionhead Studios gegründet hatte, kündigte er vollmundig sein nächstes Projekt mit dem Namen **Black & White** an.

Die Göttersimulation sollte eine vollständig simulierte Welt bieten, über Physikeffekte verfügen, eine innovative Bedienung haben, mit genialer Grafik protzen, über eine nichtlineare Handlung verfügen, mit der eigenen Kreatur, die man erziehen durfte, Tamagotchi-Feeling auf den PC zaubern und vieles mehr können. Zweieinhalb Jahre später lud man zum Probespielen nach England ein. Eines stand für Kollege Florian Stangl seinerzeit nach den ersten Runden **Black & White** fest: Das war das bis dahin komplexeste Spiel. Gleichzeitig war das, was er anspielen durfte, sehr leicht zugänglich, sodass jedermann schon nach wenigen Minuten Spielzeit alle Funktionen beherrschte.

Doch einige Fragen ließen sich nicht eindeutig beantworten: War der Titel ein Strategiespiel? Eine Simulation? Oder ein Rollenspiel? Eigentlich hatte **Black & White** von allem etwas. Ihre Aufgabe als Gott ist es, Ihre Welt zu beherrschen. Doch bis auch unsere Leser Gott spielen durften, sollte noch ein weiteres Jahr ins Land gehen. Aber das war seinerzeit nicht abzusehen. (*abo*) ❑



INSELREICH | Als Gott hütete man sein Volk – oder quälte es.



TITANENKAMPF | Kreaturen konnten gegeneinander kämpfen.



PEACE! | Hatte man seine Kreatur wohl erzogen, benahm sie sich gut.

AUFGESTÖBERT

Bei den Recherchen zur **Nordlandtrilogie** stießen wir auf ebenso interessante wie spannende Infos.

- **Attic Entertainment,** das Entwicklerteam der **Nordlandtrilogie**, bestand ursprünglich aus drei Mitgliedern. Produzent und Komponist Guido Henkel verließ die Firma nach **Schatten über Riva**, um bei Entwickler Black Isle den Rollenspiel-Klassiker **Planescape: Torment** zu produzieren.

- **Eine Party für drei Spiele** – Für Rollenspieler war es ein wahrer Leckerbissen, dass man seine Heldengruppe aus **Die Schicksalsklinge** für **Sternenschweif** und die dort gereifte Truppe für **Schatten über Riva** nutzen konnte. Man musste lediglich einen Spielstand mit der gewünschten Party ins neue Spiel importieren.

- **Die englische Spielversion** hörte auf den Namen **Realms of Arkania** und wurde von Publisher Sir Tech (**Jagged Alliance**) übernommen.

- **Jowoods DVD-Neuauflage** der **Nordlandtrilogie** erschien 2008, war jedoch nicht optimal umgesetzt, so fehlten der CD-Soundtrack und die nötigen Emulator-Einstellungen waren schlecht voreingestellt.

- **Nach der Nordlandtrilogie** waren weitere **DSA**-Spiele in der Entwicklung. Attic werkelte zusammen mit Larian an **LMK**, Ikarion an **Armalion**. Keines der Projekte wurde je fertiggestellt, allerdings erwarb Ascaron die Technik aus der Konkursmasse Ikarions und entwickelte daraus ein eigenes Spiel – **Sacred**.

Das Schwarze Auge: Die Nordlandtrilogie

Von: Stefan Weiß



Als Ignifaxius und Fulminictus auf dem PC das Laufen lernten.



DSA-TOTAL | Das Cover-Artwork von **Die Schicksalsklinge** erinnerte stark an eine typische Abenteuerbox der Pen&Paper-Vorlage.



PUNKTGERECHT | Wer **DSA**-typische Zauber wie Fulminictus und Ignifaxius nutzen wollte, musste mit seinen Aktionspunkten im Kampf haushalten.

Das Schwarze Auge (DSA), stellt für unzählige Spieler den Inbegriff des Pen&Paper-Rollenspiels dar. Auf dem PC präsentiert sich die mittelalterliche Welt Aventurien mit dem 2008 erschienenen und mehrfach ausgezeichneten **DSA: Drakensang** in prächtiger Optik, mit komfortabler Steuerung und dichter Atmosphäre. Entwickler Radon Labs setzt das Abenteuer im Februar 2010 mit **Am Fluss der Zeit** erfolgreich fort. Die Wurzeln der **DSA**-Welt auf dem PC liegen jedoch ganz woanders.

Wir reisen dafür gedanklich zurück ins Jahr 1992, in dem PC-Rollenspieler in **Ultima 7** als Avatar durch die Welt Britannia wandelten, sich bei **Alone in the Dark** gruselten und in **Indiana Jones and the Fate of Atlantis** harte Adventure-Nüsse knackten.

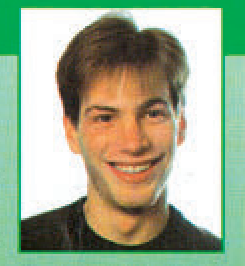
Das Entwicklerteam Attic Entertainment hob im gleichen Jahr **Die Schicksalsklinge** aus der Taufe, den Start der Nordlandtrilogie. Entwickelt wurde das Spiel für die Systeme Amiga und PC. Ganze fünf 3,5-Zoll-Disketten waren nötig, um die Welt des Schwarzen Auges auf den PC zu bannen, später folgte noch eine verbesserte CD-Version. Dem Spiel lag eine frühe Version der dritten Edition des Pen&Paper-Regelwerks zugrunde. Mit bis zu sechs erstellten Helden zog man durch ein riesengroßes Spielareal im nördlichen Teil Aventuriens, um das mächtige Schwert Schicksalsklinge aufzutreiben, mit dem man den Schwarzpelzen (Orks) im Lande Einhalt gebieten sollte.

Die Schicksalsklinge war sehr nahe am Pen&Paper-Regelwerk – so nahe, dass man in Sachen Gameplay ohne **DSA**-Kenntnisse oder wenigstens intensives Handbuchstudium völlig aufgeschmissen war.

Obwohl der Begriff „Open World" noch längst nicht erfunden war, erfüllte die Spielwelt in **Die Schicksalsklinge** genau diese Funktion. Der Heldengruppe stand es frei, wie sie sich durch das Nordreich bewegen wollte. Das Ärgerliche dabei war, dass es nun mal



Tester Alexander Geltenpoth schwelgte beim Test von **Sternenschweif** über dessen technische Vorzüge.



Mit Sternenschweif hat Attic nun endlich bewiesen, daß es zu den ganz Großen gehört. Schon allein Grafik und Animation verleihen ihm das Prädikat wertvoll. Die Oberflächenbenutzung ist phantastisch simpel und überaus praktisch, doch diese ganzen Vorzüge verblassen angesichts des Sounds. Da wären natürlich die üblichen Musikstücke im Hintergrund und die lebensnahen FX, alles in hervorragender Qualität. Noch eine Stufe darüber ist jedoch die digitalisierte Sprachausgabe anzusetzen; bei der CD-ROM-Version sollen sämtliche Dialoge gesprochen sein! Wer noch kein CD-ROM-Laufwerk besitzt, kommt aber mit dem ebenfalls erhältlichen Speech-Pack in ähnliche Genüsse. Für ungetrübten Wohlklang sorgt jedoch nur eine technisch dem neuesten Stand entsprechende Soundkarte: der beste General-Midi-Sound, den ich je gehört habe!



VERLOREN | Wer Städte in **Die Schicksalsklinge** erkundete, bekam immer gleich gestaltete Häuser zu Gesicht, was schnell zur Orientierungslosigkeit führte.

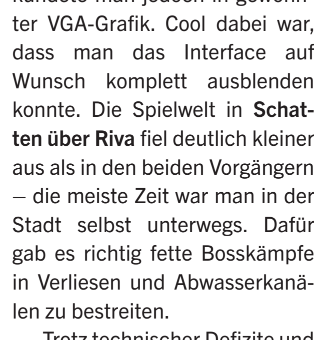
KARTOGRAFIE – DIE AUTOMAP

Komfortable Spielehilfen in Form von Ingame-Karten gehören heute zum Rollenspiel-Standard. Wir besinnen uns darauf, wie das bei der Nordlandtrilogie gelöst war.

Schon im ersten Teil der Trilogie, **Die Schicksalsklinge**, gab es eine Automap, die mit jedem Schritt eine Levelkarte von Städten und Dungeons anfertigte. Allerdings war sie weder beschriftbar noch komfortabel. Verschiedenfarbige Quadrate markierten die unterschiedlichen Gebäude, Mauern, Gras, Wald oder Wasserflächen. Ohne Blick ins Handbuch war man jedoch aufgeschmissen, da es im Spiel selbst keine Legende gab. So fertigte der Verfasser dieser Zeilen damals eigene Karten noch per Handarbeit mithilfe eines DOS-Programms an.

Deutlich bessere Hilfe war in den Nachfolgern **Sternenschweif** und **Schatten über Riva** gegeben. Die wichtigsten Orte wurden mit Texteinblendungen versehen, wenn man die Maus über die geöffnete Karte bewegte. Das Beste: Es gab eine Notizfunktion, mit der man selbst Texteinträge erstellen konnte.

Zusätzlich zur Karte gab es ein tolles Tagebuchsystem, das neben selbst generierten Einträgen ebenfalls die Möglichkeit bot, eigene Einträge zu schreiben. Wer wollte, konnte so sein gesamtes Abenteuer schriftlich festhalten und sogar ausdrucken – dafür gab es eine eigene Option im Spiel.



▲ **ERSTER SCHRITT** | Die Automap in **Die Schicksalsklinge** war eher spartanisch.

◀ **HANDGEMACHT** | Mit selbst erstellten Karten war es leichter, sich im Spiel zu orientieren.

▼ **VORBILDLICH** | **Sternenschweif** bot eine Karte mit Texteinblendungen und Notizfunktion.

keinen echten Spielleiter wie beim Pen&Paper gab, sodass man Gefahr lief, in eine ausweglose Sackgasse zu geraten. Man konnte wochenlang spielen, ohne auch nur einen Schritt in der Geschichte weiterzukommen.

So holprig der Start der Trilogie auch war, **DSA**- und PC-Rollenspielfans waren höchst erfreut, als 1994 der Nachfolger **Sternenschweif** erschien. Am Spielprinzip des Vorgängers hatte sich nichts geändert, wohl aber erstrahlte die Grafik in besserer VGA-Qualität. Wie gut dies bei Tester Alexander Geltenpoth in der PC Games 07/94 ankam, zeigt folgendes Zitat: „Butterweiches Scrolling macht jede Stadtwanderung zum Hochgenuss."

Auch das Kampfsystem wurde verbessert. So konnte man jetzt beispielsweise auf dem schachbrettartigen Schlachtfeld auch diagonal angreifen und zaubern. Im Vorgänger waren nur waagrechte oder senkrechte Züge möglich. Zudem sorgten eine deutlich komfortablere Karten- und Tagebuchfunktion (siehe Extrakasten oben) für lang anhaltenden Spielspaß.

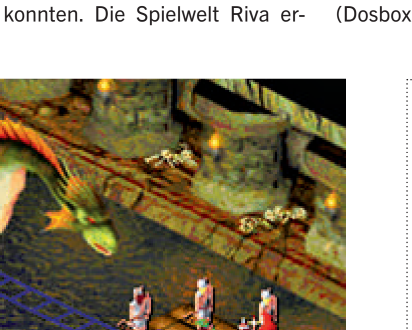
Als im Dezember 1996 die Nordlandtrilogie mit **Schatten über Riva** ihren Abschluss fand, hinkte **Das Schwarze Auge** in technischer Hinsicht Spielen mit SVGA-Grafik deutlich hinterher. Immerhin gab es einige Renderszenen, die mit SVGA aufwarten konnten. Die Spielwelt Riva erkundete man jedoch in gewohnter VGA-Grafik. Cool dabei war, dass man das Interface auf Wunsch komplett ausblenden konnte. Die Spielwelt in **Schatten über Riva** fiel deutlich kleiner aus als in den beiden Vorgängern – die meiste Zeit war man in der Stadt selbst unterwegs. Dafür gab es richtig fette Bosskämpfe in Verliesen und Abwasserkanälen zu bestreiten.

Trotz technischer Defizite und des teils schwer zugänglichen Regelwerks halten Rollenspielfans die Serie in Ehren, konnte man sich darin doch wochen- und monatelang verlieren. Auch auf modernen PCs lässt sich die **Nordlandtrilogie** spielen, was allerdings einen Dos-Emulator (Dosbox) voraussetzt. ❑



PC GAMES ROLLENSPIEL-SONDERHEFT ÜBER DIE SCHICKSALSKLINGE



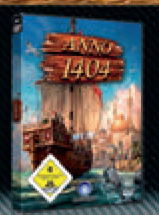


DICKER BROCKEN | In **Schatten über Riva** kämpfte man in den Abwasserkanälen von einem Floß aus gegen einen Wasserdrachen. Nahkampfwaffen konnten dabei nicht eingesetzt werden.

STEFAN ERINNERT SICH



Die Schicksalsklinge war eines meiner ersten Rollenspiele auf dem PC und ich habe es geliebt und gehasst. Geliebt, weil es mich richtig tief hat abtauchen lassen. Die Aventurienkarte, die dem Spiel beilag, hing direkt neben dem PC – denn die Spielwelt war riesig. Gehasst, weil die bunte Farbklecks-Automap mehr störte, als dass sie Orientierung bot. **Sternenschweif** stellt für mich den Höhepunkt der Serie dar, vor allem der grandiose Soundtrack ist mir im Ohr geblieben. Noch heute krame ich ab und an die Spiele-CDs raus, um die Musikstücke anzuhören, während ich dabei ein aktuelles Spiel zocke. **Schatten über Riva** war für mich ein Muss – die Technikmängel waren mir egal – die Story stimmte, die Kämpfe machten Spaß und die Atmosphäre war einfach toll.



GRATIS

Bei einer Notebook/PC-System Bestellung über 700 Euro erhalten Sie das Spiel Anno 1404



VERSANDKOSTENFREIE LIEFERUNG![1]

1) Bei Vorkassebestellungen ab 500 € Bestellwert (nur innerhalb Deutschlands).

Alle PC-Systeme & Notebooks werden inklusive Systemverpackung + DHL Transportversicherung versendet!

nur 9,90 €

zzgl. 6,90 € Nachnahmegebühr.

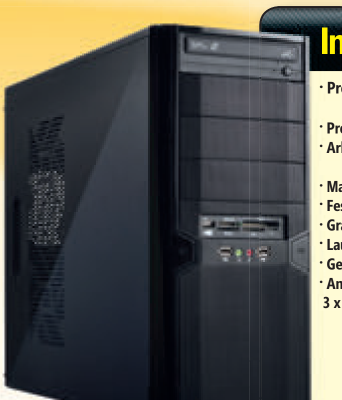
Intel® Core™ i3-530

- Prozessor: Intel® Core™ i3-530 Prozessor (2 x 2.93 GHz Dualcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096 MB DDR3-RAM Double Channel, 1333 MHz (PC3-10600)
- Mainboard: Intel® P55 Express
- Festplatte: 500 GB SATA 8 MB Cache, 7200 U/min.
- Grafikkarte: 1024 MB NVIDIA® GeForce® GT 240
- Laufwerk: 20x Double Layer DVD+ -R/RW-Brenner
- Gehäuse: 300 W Xigmatek Asgard Tower
- Anschlüsse: 10 x USB 2.0, 2 x PCI-E x16 x1, 1 x E-SATA, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 5 x SATA2, Front USB

499.- €

oder Finanzkauf[2] ab 16,19 €/mtl. Laufzeit: 36 Monate

Art-Nr. 7953



Intel® Core™ 2 Quad Q8400

- Prozessor: Intel® Core™2 Quad Prozessor Q8400 (4 x 2.66 GHz Quadcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096 MB DDR3-RAM Double Channel, 1333 MHz (PC3-10600)
- Mainboard: Intel® P43 Express
- Festplatte: 750 GB SATA 8 MB Cache, 7200 U/min.
- Grafikkarte: 1024 MB ATI Radeon® HD5750
- Laufwerk: 20x Double Layer DVD+ -R/RW-Brenner
- Gehäuse: 500 W Xigmatek Asgard Tower
- Anschlüsse: 10 x USB 2.0, 1 x PCI-E x16, 2 x PCI-E x1, 3 x PCI, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 6 x SATA2, Front USB

599.- €

oder Finanzkauf[2] ab 17,07 €/mtl. Laufzeit: 42 Monate

Art-Nr. 8020



Intel® Core™ i5-750

- Prozessor: Intel® Core™ i5-750 Prozessor (4 x 2.66 GHz Quadcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096 MB DDR3-RAM Double Channel, 1333 MHz (PC3-10600)
- Mainboard: Intel® P55 Express
- Festplatte: 750 GB SATA 8 MB Cache, 7200 U/min.
- Grafikkarte: 896 MB NVIDIA® GeForce® GTX 275
- Laufwerk: 20x Double Layer DVD+ -R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550 W BeQuiet Xigmatek Asgard Tower
- Anschlüsse: 10 x USB 2.0, 2 x PCI-E x16, 2 x PCI, 1 x E-SATA, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 5 x SATA2, Front USB

799.- €

oder Finanzkauf[2] ab 17,13 €/mtl. Laufzeit: 60 Monate

Art-Nr. 7897



Intel® Core™ i7-920

- Prozessor: Intel® Core™ i7-920 Prozessor (4 x 2.66 GHz Quadcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 6144 MB DDR3-RAM Triple Channel, 1333 MHz (PC3-10600)
- Mainboard: IPMTB-GS, Intel® X58 Chipsatz
- Festplatte: 1000 GB SATA 16 MB Cache, 7200 U/min.
- Grafikkarte: 896 MB NVIDIA® GeForce® GTX 275
- Laufwerk: 20x Double Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550 W BeQuiet Xigmatek Asgard Tower
- Anschlüsse: 10 x USB 2.0, 2 x PCI-E x16, 1 x PCI-E x1 x4, 7.1 Kanal Sound, Gigabit LAN, 4x SATA2/Raid, 2 x E-SATA, Front USB

969.- €

oder Finanzkauf[2] ab 18,14 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 7795



Intel® Core™ i7-960

- Prozessor: Intel® Core™ i7-960 Prozessor (4 x 3.20 GHz Quadcore)
- Prozessorkühler: Original Intel® zertifizierter Kühler
- Arbeitsspeicher: 6144 MB DDR3-RAM Triple Channel, 1333 MHz (PC3-10600)
- Mainboard: ASUS® P6T Deluxe V2, Intel® X58 Chipsatz inkl. SLI und Crossfire Unterstützung
- Festplatte: 1000 GB SATA 16 MB Cache, 7200 U/min.
- Grafikkarte: 1024 MB ATI Radeon® HD5870
- Laufwerk: 20x Double Layer DVD+ -R/RW-Brenner
- Gehäuse: 500 W Raven Tower
- Anschlüsse: 10 x USB 2.0, 3 x PCI-E x16, 1 x PCI-E x4, 2 x PCI, 7.1 Kanal Sound, 2 x Gigabit LAN, 6 x SATA2/Raid, 1 x E-SATA, Head USB

1669.- €

oder Finanzkauf[2] ab 31,24 €/mtl. Laufzeit: 72 Monate

Art-Nr. 7814

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. 2) Hierbei handelt es sich um ein Angebot der Dresdner-Cetelem Kreditbank bei einem effektiven Jahreszins von 10,9 %. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. Alle genannten Preise zzgl. Versandkosten.



Konfigurieren und bestellen Sie Ihr persönliches Wunschsystem in unserem Onlineshop unter:

www.one.de

Im nächsten Heft

❑ Titelthema

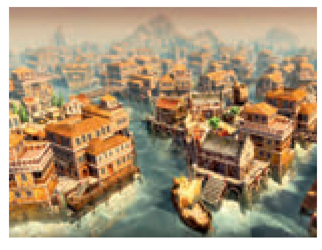
Geheimes Spiel!



Auch auf dem Cover der nächsten PC Games prangt ein Deutschland-exklusives Thema. Dennoch werden alle Abos pünktlich ausgeliefert! Welches Spiel es ist? Wir dürfen es nicht verraten!

❑ Test

Anno 1404: Venedig | Die Erwartungen sind gigantisch hoch – wird das Spiel ihnen gerecht?



❑ Test

Battlefield: Bad Company 2 | Solo-Granate + Mehrspieler-Hit = sicherer Shooter-Knüller!

❑ Vorschau

Die Siedler 7 | Wir erhalten endlich eine spielbare Version der knuffigen Bildschirm-Wuselei.



❑ Test

Napoleon: Total War | Der Strategie-Knaller ist endlich fertig – und wir liefern den XXL-Test!

PC Games 03/10 erscheint am 24. Februar!

Vorab-Infos ab 20. Februar auf www.pcgames.de

LESEN SIE AUSSERDEM



PC Games Hardware
Ab 3. Februar am Kiosk: Erste Benchmarks zur Nvidia Fermi, Praxis-Special zu 64 Bit, Technik-Check Crysis 2, LED-Monitore!



SFT – Spiele, Filme, Technik
Titelthema: HDTV-Start in Deutschland. Außerdem im Heft: 3D-Fernsehen – der aktuellste Trend von der CES-Messe in Las Vegas.



COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Chefredakteurin Petra Fröhlich
Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.) Thorsten Küchler (tk), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Stellv. Redaktionsleiter Wolfgang Fischer (wf)
Chef vom Dienst Stefan Weiß (sw)
Redaktion (Print) Alexander Bohnsack (abs), Marc Brehme (mb), Alexander Frank (af), Robert Horn (rh), Jürgen Krauß (jk), Toni Opl (to), Markus Rehmann (mre), Manfred Reichl (mr), Christian Schlütter (cs), Felix Schütz (fs), Christoph Schuster (cps), Sebastian Weber (web)
Mitarbeiter dieser Ausgabe Andreas Bertits (ab)
Trainees Christine Donath, Viktor Eippert, Markus Grundmann, Matthias Mohr, Tom Sauer, Christoph Schön, Martin Schücker
Redaktion (Videos) Dominik Schmitt, Stefanie Schetter
Redaktionsassistenz Kristina Haake, Yves Nawroth
Redaktion Hardware Thilo Bayer (Ltg.), Christian Gögelein, Marco Albert, Daniel Möllendorf, Henner Schröder, Raffael Vötter, Carsten Spille, Kristoffer Keipp, Frank Stöwer, Andreas Link
Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose, Heidi Schmidt, Birgit Bauer
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Anne-Marie Kandler, Silke Engler, Philipp Heide
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Sebastian Bienert
DVD Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Christine Alt, Bernd Boomgarden, Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Michael Schraut, Jasmin Sen

Verlagsleiter Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Jeanette Haag, Christina Seifferth
Produktion Martin Closmann, Jörg Gleichmar
Leiter Neue Medien Justin Stolzenberg

www.pcgames.de

Chefredakteur Online Florian Stangl
Redaktion Sebastian Thöing, Thomas Wilke
Freie Mitarbeiter Frank Moers, Michael Bonke
Projektleitung & Konzeption Florian Stangl, Markus Wollny
Entwicklung Marc Polatschek, René Giering, Aykut Arik, Tobias Hartlehnert
Webdesign Tony von Biedenfeld, Emanuel Popa

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Anzeigenleiter Gunnar Obermeier, verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift
Anzeigenberatung Print
René Behme Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Wolfgang Menne Tel. +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Peter Elstner Tel. +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Gregor Hansen Tel. +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de

Anzeigenberatung Online InteractiveMedia CCSP GmbH
T-Online-Allee 1, 64295 Darmstadt
Tel. +49 (6151) / 5002-100
Fax +49 (6151) / 5002-101
Mail info@interactivemedia.net
Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 23 vom 01.01.2010.

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,95 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.computec.de
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games DVD 61,00 EUR, PC Games Extended 63,00 EUR
Österreich: PC Games DVD 68,20 EUR, PC Games Extended 71,00 EUR
Übrige Länder: PC Games DVD 73,00 EUR, PC Games Extended 75,00 EUR

Abo-Service:
Deutschland
Post: Computec Kundenservice, Postfach 20080 Hamburg
E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 01805/7005801*, Fax: 01805/8618002*
Support: Montag 07.00-20.00 Uhr, Dienstag-Freitag 07.30-20.00 Uhr, Samstag 09.00-14.00 Uhr
* (14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz)

Österreich
Post: Computec Abo-Service, Postfach 5, AT-6960 Wolfurt
E- Mail: computec@abo-service.at, Tel.: 0820 00 12 80, Fax: 0820 00 10 86
Support: Montag-Freitag 07.30-20.00 Uhr

Schweiz und Rest der Welt
Post: Computec Leserservice, Postfach, CH-6002 Luzern
E-Mail: computec@leserservice.ch, Tel.: +41 41 329 22 48, Fax: +41 41 329 22 04
Support: Montag-Freitag 07.30-20.00 Uhr

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games DVD: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810
PC Games Magazin: ZKZ 62134



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg, Internet: www.dpv-network.de
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, GAMES AND MORE, KIDS ZONE, BUFFED, GAMES AKTUELL, PLAY³, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, OLIVIA. PANI DOMU EKSTRA, PANI DOMU POLECA, SEKRETY SERCA, CIENIE BLASKI.
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, PLAYBOY, CKM, PLAYBOY EXCLUSIVE, DESIGN ROOM.


Legend: Hand of God
Seite 1:
Vollversion
Legend:Hand of God
Client
Neo Steam
Demo
CSI: Tödliche Absichten
Gratisspiel
Patrimonium
Mods & Maps
Half-Life 2
- Flesh
Killing Floor
- Killing Strike
- Specimenation Versus
Left 4 Dead 2
- Arena of the Dead 2
- Dead on Time 2
Neverwinter Nights 2
- Blood Moon
Warcraft 3
- Whispers in the Dark
Update
Armed Assault 2 v1.05 (int)
Tools
Adobe Reader 8.0
Direct X 9.0c
VLC Player
WinRar
Seite 2:
Demo
Drakensang: Am Fluss der Zeit
Videos
Bioshock 2
Brink
Dark Void
Drakensang: Am Fluss der Zeit
Mass Effect 2
Meisterwerke:
Das Schwarze Auge –
Die Nordland-Trilogie
Rossis Welt
Vollversion: Legend – Hand of God
Mods & Maps
Crysis
- DeepCry
- Dungeoncrysis
- Pacifica
- Paradise Mod
- The Mutant Factor
Gothic 2
- Karibik
Vollversion:
Legend – Hand of God
Systemvoraussetzungen:
• CPU mit 2 GHz
• 1 GB RAM
• 3 GB freier Festplattenspeicher
• Windows XP/Vista
Demo:
Drakensang –
Am Fluss der Zeit
Systemvoraussetzungen:
• CPU mit 2,8 GHz
• 1 GB RAM
• 1,4 GB freier Festplattenspeicher
• Windows XP/Vista
Video:
Bioshock 2
PC Games
Wissen, was gespielt wird
PC Games
02/10
Vollversion: Legend – Hand of God
DVD
COMPUTEC MEDIA
PC Games
Wissen, was gespielt wird
MIT VOLLVERSION AUF DVD
LEGEND
HAND OF GOD
Training für Diablo 3:
Packendes Action-RPG!
VIDEOS Bioshock 2 • Brink
MODS Crysis • Warcraft 3
GRATISSPIEL Neo Steam
TECHNIK-REPORTAGE:
50 GRAFIK-KARTEN
im großen Windows-7-Praxistest!
EXKLUSIV AUF 10 SEITEN
CRYSIS 2
Echte Screenshots
Die neue Spielwelt
Beispiel-Missionen
Technik-Check
Der Nanosuit 2.0
Besuch bei Crytek
MEGA-TEST AUF 9 SEITEN + VIDEO
MASS EFFECT 2
Episch, aber mit Mängeln: Biowares
Mixtur aus Shooter und Rollenspiel!
TEST AUF 7 SEITEN + VIDEO + DEMO
DRAKENSANG
AM FLUSS DER ZEIT
Taktisch, tiefgründig, toll: Der deutsche
Fantasy-Hit macht Dragon Age Konkurrenz!
USK
16
02/10 | € 5,50



PC
DVD
ROM




PlayStation 3




XBOX 360



XBOX
LIVE